平成8年6月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第11巻第12号通巻171号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

SPECIAL THANKS! GAMEST 10th ANNIVERSARY

VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト GAMEST

June 15.1996 No.171

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

全員サービス特製テレカ＆秘蔵品大放出1000名プレゼント!!

ありがとう10周年!!

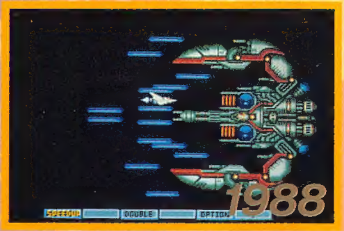
一押し特集！
ストリートファイターZERO2
サイキックフォース
DEAD OR ALIVE

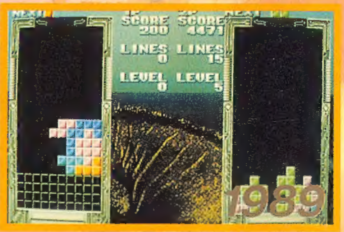
攻略特集！
バーチャロン
戦国ブレード
セクシーパロディウス
バトルガレッガ

ニューゲームジャングル
闘姫伝承
ニンジャマスターズ
ラストブロンクス
マジカルドロップ2
バーチャファイターキッズ

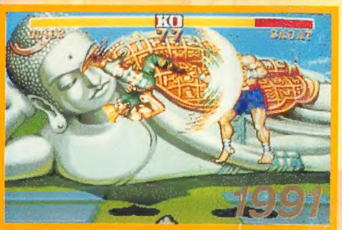
ダンジョンズ&ドラゴンズ®
リアルバウト餓狼伝説
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
アクウギャレット
ゼビウス3D/G



















STREET FIGHTER ZERO
中平正彦宣誓執筆！ コミック第15回

特別付録
ビデオゲームと本誌の歴史がわかる！
ゲーメスト見聞録

1996
5.30/6.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen



TAITO FX-1
早くも話題騒然
かつてない驚異の空中戦!! 戦慄のサイキックバトル発動!!
キャッチ・ザ・ハート
TAITO
驚異のデンジャラス・パワー
衝撃走る!
時空を揺るがす壮絶なバトルを展開するCG対戦アクションゲー
■浮遊感あふれる空中戦、目を見張る極彩色のサイキック・エフェ
もう普通のゲームでは物足りなくなる。



ムー! クト…
に PSYCHIC! FORCE
●スリル満点の空中戦を体験できる横画面タイプ対戦アクションゲーム。
●凝った動きと映像で浮遊感を演出、プレイヤーは数々の超能力技を駆使して戦いを繰り広げます。
●全8ステージ、8セレクトキャラ(共にシークレットステージ・キャラあり)。
●初心者も十分に楽しむことができるオートガード機能を搭載。
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™
目も眩む超能力対決！
CG対戦アクションゲーム!!
ゴールデンウィークをホットに過ごそう!
今度のアワはでっかいぞ!
おまちかね<バブルボブル>シリーズの最新作が新登場！
物語・練習・タイムアタックの3モードと多彩なラウンド構成。
実写取り込みの背景(デジタイズ)も加わり、謎解きと秘密もパワーアップ。
そのほか、でかアワ攻撃、でかキャラ、新アイテムなども満載だよ。
Bubble Memories™
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III
バブルメモリーズ
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



闘いはまだ始まったばかり

ストリートファイターZERO2

新要素を含みつつも、前作よりも闘い方はストⅡの感覚に近いSFZ2。技術とカンを磨いて全国大会にぜひ赴いてくれ、皆々方よ。

前号に引き続き、SFZ2の1ページ目はちょっとした裏技、隠しフューチャーの紹介だ。このゲームにはまだまだ多くの謎がある。

CPU戦にて挑戦者あり!!

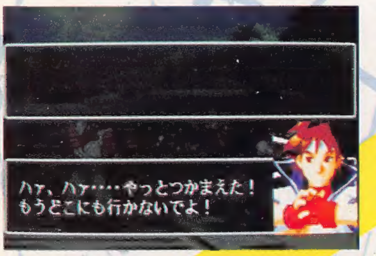
前作のダン、ゴウキの例にもれず、SFZ2にも乱入してくるCPUキャラがイル。今回の相手とやり方は…。

スーパーコンボとオリジナルコンボがカギ

CPUキャラの乱入法則は、
①無敗で勝ち続ける
②スーパーコンボ、あるいはオリジナルコンボフィニッシュを5回決める
の2つ。やってみよう。



SC or OC×5で挑戦者が。対戦乱入者と間違えないように。



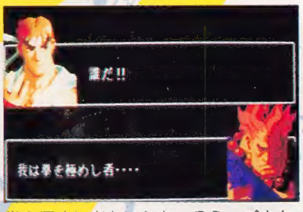
そして相手は語り始める。全キャラ違う会話がなされるぞ。

キャラによって挑戦者が変わる!!

先の条件を満たすと、その時点で次のキャラと闘う前に乱入してくる。例えば、毎ラウンドでスーパー or オリジナルコンボフィニッシュすれば、4人目を闘う前に乱入してくることになる。今回はキャラごとに相手がすべて異なり、乱入時にちょとした会話があってなぜ闘いを挑んできたかを説明してくれる。さっそく試してくれ。ちなみに勝ち続けると…。



なんてタカをくくっていると、なななんじゃこりゃ。強えぞマジ。



拳を極めし者といやあ…そう、ゴウキだ。でも今回は性能が下がったからね。



ちょっと写真だけ。ラスボスステージにいきなりこんなヤツが…。

春麗コスチュームチェンジコマンド

すでに見たことのある人もいるかと思うが、春麗の服をストⅡのチャイナドレス風戦闘服に変えることができる。

やり方は、スタートボタンが押された状態で、春麗に3秒以上カーソルが合っていればOK。ボタンを押せば懐かしい春麗が現れるぞ。なお、気功拳がため技になっている。



春麗にカーソルを合わせたら、スタートボタンを押して3秒待て。



ボタンによってストⅡ、ダッシュ、ターボなどのカラーも選べるぞ。



気功拳がため技なので、結局はゼロ春麗のほうが強い。

サガット&ベガステージチェンジコマンド

サガットとベガのみだが、ステージを変化させることができる。やり方は春麗の着せ替えコマンドと同様。サガット or ベガで乱入し、スタートを押したまま3秒待ってボタンを押せば背景が変化する。



足払いが見にくいとの評判の隠しステージ。何ゆえサガット。

サガットはデモにもある、夜の草むらだ。雷が鳴り、雰囲気は出ているが何せ足元が見にくい。足払い合戦が…。

ベガはナッシュのラスボスとして登場したときと同じ滝ステージ。VTOLとはまた違ったきれいな背景だ。

果たして、SFZ2の隠しフューチャーはこれで出尽くしたのだろうか?そんなみんなの思いをヒシヒシと感じつつ、次号へ続くのであった。



こちらがベガの滝ステージ。このコマンドを他キャラで行うと…。

無敵時間を分析

SFZ2におけるスーパーコンボ

全体的に減少している無敵時間。君はどこまで信用できる?

担当:がっちん

前作のSFZに続きSFZ2でもスーパーコンボについて分析していこう。内容はお約束の無敵時間を中心に各技ごとレベルごとで分析。

君の使っているキャラのスーパーコンボはSFZのときと比べるとどう変化しているかな。

全体的にはパワーダウン

新キャラの5人はSFZ2で初登場なので比べようがないが、ダン・ゴウキ・ベガを含めた、いわゆる旧キャラと呼ばれる者たちは基本的にパワーダウンしている。

どのあたりがパワーダウンなのかというと、まず威力が落ちている。

さすがにレベル3のスーパーコンボをたたき込めばかなりの体力を奪えるが、前作ほどではない。一か八かの宝くじのような使い方ではいけない。

次に無敵時間。これも表を見てくれればわかると思うが、ほとんどのキャラが出かかりのみしか無敵時間がない。というよりは、スーパーコンボを使用した瞬間は、スーパーコンボを使った側がわずかな時間だけ独立して動けるときがあるのだ。

つまり、この間で無敵時間はほとんど終わっている場合が多い。目の前でスーパーコンボをかけられて、あわててガードをしても間に合わないというのはこのためだ。

これにより、スーパーコンボのかけどころは、しっかりとした戦略を必要としてくる。長い無敵時間を利用した、とりあえず出しておけ的な使い方では効果が薄くなる。

スーパーコンボの基本性能

キャラ	技	ヒット数			無敵時間		
		1	2	3	LV1	LV2	LV3
リュウ	真空波動拳	3	4	5	波動拳を撃つまでは無敵状態(波動拳を出さずにつぶされることはない)		
	真空竜巻旋風脚	5	9	13	竜巻旋風脚が1回転するまで		竜巻旋風脚が1回転半するまで
ケン	昇龍裂破	4	6	7	片足が地面から離れるまで	レベル1よりは長いがジャンプするまではない(ジャンプ直前)	
	神龍拳	6	10	12	片足が地面から離れるまで	ジャンプした瞬間で無敵終了	
春麗	千裂脚	5	6	7	1発目の蹴りが出る前まで	1発目の蹴りが出るまで	1発目の蹴りが出たあとまで
	覇山天昇脚	5	6	7	1発目の蹴りが出るまで		
	気功掌	5	7	10	攻撃判定が出るまで		
ナッシュ	ソニックブレイク	2	3	4	ソニックブームを撃つまでは無敵状態(出さずにつぶれることはない)ただし、1発目のみ		
	サマーソルトJ	6	6	9	出かかりのみ	攻撃判定が出るまで	レベル2よりはちょっと長い
	クロスファイアB	4	5	6	ないに等しい、ただし足下は無敵		
ガイ	武神剛雷脚	4	6	7	最初のパンチ1発目まで		
	武神八双拳	4	5	6	跳び上がる瞬間まで		少し長くなる
ソドム	メイドノメヤゲ	3	6	7	出かかりのみ		十手が出るまで
	テンチュウサツ	-	-	-	ほんの一瞬のは、攻撃判定が出たときは無敵時間は終了		
バーディー	ザ・バーディー	3	4	5	頭突きの出かかりのみ	相手に密着するまで	
	ブルリベンジャー	-	-	-	ジャンプして着地するまで		
アドン	Jリボルバー	3	4	6	攻撃判定が出るまで		
	Jバリートアサルト	4	6	9	1発目のヒジが出るまで		
サガット	タイガーキャノン	4	5	6	タイガーショット(?)を撃つまでは無敵状態(出さずにつぶされることはない)		
	Tジェノサイド	5	9	12	跳び上がった瞬間まで無敵		
	タイガーレイド	6	7	7	1発目の蹴りまで無敵		チョット長くなる
ローズ	OSスルー	-	-	-	足が地面から離れるまで	攻撃判定が発生するまで	横に移動したところまで
	OSスパーク	3	6	4	ソウルスパークを撃つまで	ほんの前へ移動したら無敵終了	リフレクトを出したら無敵終了
	Sイリュージョン	-	-	-	分身するまで(分身せずにつぶされることはない)		
ゴウキ	滅殺豪波動	4	6	8	豪波動を撃つまでは無敵状態(豪波動を出さずにつぶされることはない)		
	滅殺豪昇龍	4	6	8	片足が地面から離れるまで	レベル1よりは長いがジャンプするまではない(ジャンプ直前)	
	天魔豪斬空	4	6	8	斬空波動拳を撃つまでは無敵状態(斬空波動拳を出さずにつぶされることはない)		
ベガ	サイコクラッシャー	3	4	6	体が伸びるまで		体が伸びてもわずかに無敵
	ニープレスナイトメア	4	6	8	1発目の蹴りが出るまで		
ダン	震空我道拳	3	4	5	我道拳を撃つまでは無敵状態(我道拳を出さずにつぶされることはない)		
	晃龍烈火	4	5	6	攻撃判定が出るまでは無敵だが出かかりのみ		
	必勝無頼拳	5	7	11	1発目の攻撃が出るまで(ただしレベルごとにわざが違う)		
ダルシム	ヨガインフェルノ	3	8	13	炎を出す瞬間まで		
	ヨガストライク	-	-	-	ジャンプする直前まで		
さくら	真空波動拳	3	4	5	波動拳を撃つまでは無敵状態(波動拳を出さずにつぶされることはない)		
	乱れ桜	4	6	7	ジャンプする直前まで	レベル1より1コマほど長い	レベル2より1コマほど長い
	春一番	5	6	7	1発目に蹴りが出るまで	レベル1より1コマほど長い	レベル2より1コマほど長い
ゲン	惨影	4	5	6	出かかりに無敵がある	レベル1よりは長い	
	死点咒	3	5	7	ほんの一瞬		
	蛇咬叭	-	-	-	ジャンプする直前まで		
	狂牙	2	3	4	ほんの一瞬		
ザンギエフ	FアトミックB	-	-	-	ほんの一瞬		
	Eロシアンスラム	-	-	-	ジャンプする直前まで		
ロレント	Tプリズナー	-	-	-	ほんの一瞬		
	マインスイーパー	2	3	4	ほんの一瞬		

真空波動拳は連続技で使う リュウ

●真空波動拳

飛び道具のスーパーコンボは無敵時間が非常に短い。しかし、技が出ないでつぶされることはない。今回は飛び道具の打ち合いに使用するよりは、連続技に組み込んでいきたい。中足払いをキャンセルして使うのが一般的だろう。

●真空竜巻旋風脚

前作のような超威力はなくなってしまったが、無敵時間に変化はないようなので、相手を誘って使うと効果的だ。

跳べ!天高く ケン

●昇龍裂破

リュウが波動拳ならこちらは昇龍拳が得意技といった感じ。強力な破壊力を秘めている。

ただし、無敵時間はかなりなくなっているので、飛び道具をスーパーコンボで抜けるのも一苦労するほどである。



極端に無敵時間が短くなった昇龍裂破。でも起き上がりはOK。

●神龍拳

こちらも無敵時間は激減している。バランスを考えると昇龍裂破を使っていったほうがいいだろう。当たりやすさや攻撃判定の面で一歩譲らざるを得ない。

基本的に高性能 春麗

●千裂脚

春麗のスーパーコンボといえばこれ。いちおうレベルが

上がるにつれて無敵時間は増えていくが絶大な信頼はない。SFZ2では跳び込みからの連続技専用として使ってみるといいだろう。当たり具合によっては天昇脚などがヒットするので見栄えも良い。

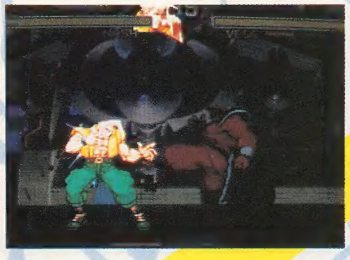
●覇山天昇脚
　起き上がりに使うならこれがオススメかな。無敵時間は短いが、引きつければ十分な対空兵器として役立つ。無理せずレベルはひとつずつ使っていこう。

●気功掌
　基本的にはSFZのまんま。無敵時間が特別短くなっているということはない。相手の跳び込みに反応して使っていくのはツライが、読みで使っていけば高い効果が期待できる。攻撃力も高いので狙っていこう。

きっちり目的別で使おうナッシュ

●ソニックブレイク
　もう今となっては多くを語るまでもないだろう。使う場面はどこでも良く、ゲージが満タンだからという理由で使ってもいいくらいだ。

●サマーソルトジャスティス
　ディフェンスで使うナッシ



この状態はクロスファイアブリッツが負ける。足下なら判定はないのだが…

ュのスーパーコンボはこれで決まりだろう。対空はもちろん地上で使っても良い。
　ただ、レベル1では多少ながら無敵時間に不安がなくもない。レベル2以上なら打ち負けることも少なくなる。タイミング次第だ。

●クロスファイアブリッツ
　こちらは一転してオフェンスで使っていきたいスーパーコンボ。連続技や連携技にも組み込んでいきたい。
　かんじんの無敵時間は無いに等しいので使い方を工夫していこう。ただ、足下は妙に当たり判定がないので、使う側は足払いに合わせるように使ってもOK。逆に受ける側は、スライディング系でも負けるので覚えておこう。

主に連続技へガイ

●武神剛雷脚
　無敵時間は1発目のパンチが出るまでなので、相手が密着しているのであれば自分の起き上がりに使ってもいいだろう。もちろん連続技の締めにも使っていきたいスーパーコンボだ。

●武神八双拳
　基本的には先読み対空技。今回はレベル2を使用しても高い信頼の無敵時間は存在しない。チョット使い方が難しくなった。

ゼロカウンター中心だが…ソドム

●メイドノミヤゲ
　元もと長い無敵時間がないスーパーコンボだが、レベル3を使ってやっとあるくらいになっている。やはりゼロカウンターを主体に闘うのがソドムの戦法とするのであれば

たまに使う程度でいいだろう。

●テンチュウサツ
　技の性質上、無敵時間を期待するのはツライ。もちろん相手に押されているときや起き上がりに使うのは良くない。

長い距離が使いやすいバーディー

●ザ・バーディー
　相手との距離によって無敵時間が変わるスーパーコンボ。基本的に離れたところから使えば、相手に近寄るまで無敵状態である。ただし、レベル1ではその効果を期待できない。起き上がりよりは接近用に使っていこう。

●ブルリベンジャー
　つかむスーパーコンボにしては多くの無敵時間を持っている技。しかし、飛び道具を狙って使うので、読みが当たっていれば無敵時間とは関係なく決まる。



もちろん起き上がりでも使えるが絶大な信頼はない。

感覚はそのままアドン

●ジャガーリボルバー
　基本的に前作と同じくらいの無敵時間は持っているので信頼度は高い。自分の起き上がりで相手が跳び込んできた

ときなどは積極的に使っていこう。

●ジャガーバリートアサルト
　攻撃判定が出るまでは無敵なので、地上戦の密着状態では威力を発揮するだろう。もちろん連続技にも使っていきたいスーパーコンボだ。

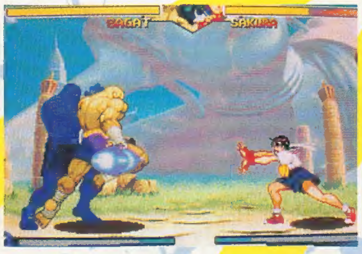


わりと安定した部類に入るスーパーコンボ。

ジェノサイド弱体化サガット

●タイガーキャノン
　無敵時間を利用してディフェンスに使う技ではない。完全に連続技として使っていくスーパーコンボだ。威力はなかなか高め。

●タイガージェノサイド
　前作のようなキレは無くな



ジェノサイドで飛び道具を越えるのは難しくなった。

ってしまった。スピードは変わらないが無敵時間は激減している。飛び道具は無敵で抜けるという感覚よりは跳び越えるように使わないといけない。タイミングをしっかりと合わせよう。

●タイガーレイド
　いちおうレベルが上がるにつれて無敵時間は増えていくが特筆すべきものでもない。ただ、蹴りが出るまでは無敵なので密着で使えば大丈夫だろう。でも、できれば連続技に組み込みたいスーパーコンボだ。

分身重視か？ローズ

●オーラソウルスルー
　基本的には先読み対空技。長い無敵時間を誇ったレベル1も今回はジャンプしたら無敵が終了している。一発逆転用に使うか？

●オーラソウルスパーク
　レベル2が突進系のスーパーコンボのようで使いやすかったが、今回はそれほど期待できない。レベル1が一番使いやすいだろう。

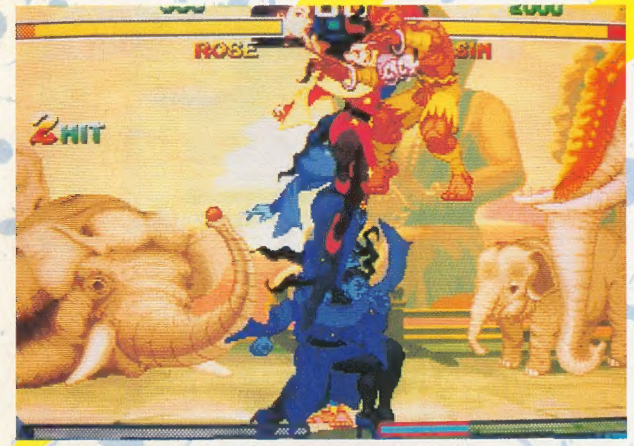
●ソウルイリュージョン
　言わずと知れた分身技。たとえ技がバッチリ重ねられていてもコマンド入力が完璧なら分身せずにつぶされてしまうことはない。うまく使っていこう。

削りにも効果を発揮ゴウキ

●滅殺豪波動
　飛び道具のスーパーコンボはすべて同じ性質。出さずに打ち負けることはない。

●滅殺豪昇龍
　今回はケンの昇龍裂破と同性能と考えていいだろう。ジャンプするまでは無敵状態だ。

●天魔豪斬空
　これも飛び道具のスーパーコンボ。空中のみなので使い方は難しい。



うまいプレイヤーほど上手に使ってくるスーパーコンボ。

ナイトメア中心でベガ

●サイコクラッシャー
前作で猛威を振るった技だが、今回は威力が減ったという理由だけで使う機会も減少している。無敵時間は短いが相手の足払い系に合わせるのであれば効果は高い。



足払い系のゼロカウンターなら吹き飛ばすほど性能は良い。

●ニープレスナイトメア
今回の主力はこっちのナイトメアになる。レベルごとの性能差はなくなったが、それなりの無敵時間とあの軌道は有利な点が多い。起き上がりも「迷いなし」で使って良い。

1発にかけろダン

●震空我道拳
飛距離は短いが飛び道具系のスーパーコンボと同じである。相手の技に合わせるように使っていこう。

●晃龍烈火
いちおうレベル3が無敵時間は1番長い。しかし、出かかりのみなのでタイミングが悪いと打ち負けてしまう。

●必勝無頼拳
それぞれのレベルで最初の技が出るまでは無敵である。しかし、前へ大きく伸びるわけではないので密着状態でないと当たりにくい。

インフェルノのほうを使おうダルシム

●ヨガインフェルノ
レベルによる無敵時間の差はないが、ストⅡエックスの感覚ではないので注意。基本的には炎を出した瞬間に無敵時間は終わってしまう。

●ヨガストライク
先読み対空兵器。無敵時間はほとんどないと思ってもいいだろう。起き上がりに使うとしても跳んできた相手が着地してしまっては意味がない。

どれも使いやすいぞさくら

●真空波動拳
飛び道具のスーパーコンボの無敵時間はみんな同じ。さくらのもいっしょ。

●乱れ桜
ケンの昇龍裂破と同じで跳ぶ直前までは無敵状態だ。いちおうレベルが上がればその分だけ無敵時間もチョットだけ増える。でもひとつずつ使ったほうがいいだろう。

●春一番
突進系のスーパーコンボ。レベル1でも蹴りが出るまでは無敵だ。この技もレベルごとに無敵時間は少しだけ増える。これもひとつずつ使おう。



さくらのスーパーコンボはひとつずつ使っていこう。

起き上がりには使えないゲン

●惨影
無敵時間自体は短いが、超スピードで突進するのでレベルが高ければ飛び道具は抜けられる。でも、やっぱりオフェンスで使うスーパーコンボ。

●死点咒
無敵時間は期待しないほうが良い。技を重ねられていたら相打ちにすることすら難しい。

●蛇咬叭
基本的には先読み対空だが、小キックを当ててから使うのが普通だろう。無敵時間は期待できない。

●狂牙
この技も無敵時間は期待できない。その技の性質上起き上がりなどには使わないだろう。



飛び道具を抜けるくらいの無敵時間はある。

難しいが威力は絶大ザンギエフ

●ファイナルアトミックバスター
おなじみの2回転スクリュー。もちろん投げ技なので無敵時間なるものは期待できない。でも起き上がりに使うのもひとつの手

●エリアルロシアンスラム
SFZ2で多く見られるジャンプしてからの投げ。この系統の技は一瞬の無敵時間で統一されているようだ。

変わったスーパーコンボロレント

●テイクノープリズナー
いちおう密着した状態で昇龍拳と同時入力すると勝てる。しかし、無敵時間がここまでと言えるほど長いものではない。



相手の攻撃判定が来る前なら勝てる。

●マインスイーパー
見ためはまったく異なるが飛び道具系のスーパーコンボと同じ。爆弾を出さずに負けることはない。

ゲージの使い方は変わりつつある

軒並み無敵時間が短くなっているSFZ2のスーパーコンボだが、あえて調べてみたがどうだろうか。
やはり前作のような上昇中はず～っと無敵みたいなノリにはなっていないので、使う側も工夫していかないと難しくなっている。
よって、ゼロカウンターを使っていく比率も増え、オリジナルコンボも追加された現在では、ゲージの用途も大きく変わってきているだろう。

ナイフ、対空、後転、バック転

対戦攻略 ロレント

普段はとにかくナイフ！のロレント。
対空技、転がりもポイントだ。翻弄せい

担当：KAL

攻略に入るまえに、はじめに用語解説をしておきたい。

○スティンガー→ナイフ
○パトリオットサークル→サークル
○メコンデルタアタック→M・アタック
○メコンデルタエアレイド→M・エアレイド
○メコンデルタエスケイプ→M・エスケイプ
○マインスイーパー→M・スイーパー
○テイクノープリズナー→プリズナー
○パンチゼロカウンター→P・カウンター
○キックゼロカウンター→K・カウンター
○レバー入れ攻撃→○入れ～（前入れ中キック、下入れ中キック）

続いて、とにかく変わった技の多いロレントのもつ、代表的な特殊入力技について説明しておこう。

ジャンプ下入れ中キック

J下入れ中キックは、ジャンプの軌道を変えることができる。この技を出した瞬間から、下降をはじめるのだ。主に大ジャンプ、M・エスケイプと組み合わせて使う。

K・カウンター

ロレントのK・カウンターは、一定距離前進する（瞬間移動する）移動系ゼロカウンター。当然これだけでは攻撃力をもたない。したがって、スキの大きい技（大攻撃や飛び道具など）に対して使い、すぐに投げるかスライディングで転ばせよう。完全なスキ状態の裏側へ回れたときは、中足払いからキャンセルでサークルを入れるといい。

ロレントといえば…

ロレントといえば…、

○通常技強い
○ナイフ強い
○対空技強い

これらのことを忘れないようにしてほしい。攻略のほうも、この3本柱で解説していくぞ。

普段はどうしていればいい？

ロレントを使ってみて誰もが感じるのが、このことだろう。いろいろ必殺技はあるが、使い道がよく分からず、普段、まず何をすればいいのか迷ってしまう。



これくらいの間合いをうろうろして（この間対空技のことは忘れるな－）……、



早目早目に先手を打ってナイフを投げていく。



ナイフを投げないときは、これも早目にしゃがみ大パンチ等を出して、押していく。



地上戦で押され気味の場合は、素早くM・エアレイドの後転で離れよう。



相手が跳んできたら、早出しの立ち中パンチで撃墜。対空もメインなのだ軍人は。

とりあえず跳び込む？それはダメだ。ロレントのジャンプは高く遅いので、対空技であっさり落とされてしまう。

普段うろうろしているときは、相手が跳んでこないかどうかに注意を払いつつ、ナイフをおもむろに投げていく。メインはナイフだ。

ナイフを投げないときは、しゃがみ大パンチ、中足払い、スライディング（近い順）を"置いておく"ように出して、押していく。ここの地上戦で逆に押されてしまうとまずいのだが、相手の地上技が嫌でいったん間合いを離したいときは、M・エアレイド小or中で後転するだけにし、素早く距離を開けよう。

また「ナイフを投げたい」、「こんな近くで突然跳び込まれたらマズイ」、「なんとなく近いかな～」など感じるときも、M・エアレイドの後転が役にたつぞ（重要テク）。

ここでは、①転がるだけ、②転がってナイフ、③エアレイドで戻ってくる、の主に3つ選択肢があるわけだが、転がって間合いをとり、相手にわざと追わせておいて対空技を出したい、なんてときは小で後転して①。

とにかく離れて、昇り蹴りなどでもギリギリ蹴落とされないくらいの距離からナイフを投げたい、というときは中or大で②。

飛び道具を誘うか安全圏からナイフを投げたければ大で③。リードしているときなどは、エアレイドで戻ってみてもいいだろう。また大のM・エアレイドでおもいっきり後転したあとには、大ジャンプによる選択肢がいくつかある。これは後述しよう。

ナイフを極めよ

ナイフを投げるときのコツだが、1発目は高いところから投げるのが安全だろう（大キックスティンガーの頂点あたりでボタンを押す）。

近すぎたりしないなら、1発ナイフをガードさせるのに成功した場合は大抵続けてナイフを出す。2発目は低く早く投げるのがいい（小入力→大ボタン）。ただし、こちらの戦法をある程度知ってしまっている人、ロレント慣れしている人などは、高いナイフのあとは跳び込んでくる、という可能性がある。いつまでもナイフは投げさせねェ！ということなのだろうが、こういった相手のときは、2発目も高いナイフがいい（大入力→中ボタン）。



ナイフヒット後は、しゃがみ大パンチ等、連続ヒットを狙おう。

このあとさらにしつこくナイフを投げ続けてもいいが、真空波動拳系のスーパーコンボを持っているキャラや速い突進技を持っているキャラ(ソドム、ベガ、アドンなど)が相手のときは、控えたほうがいい。落とされてしまう。

ナイフが刺さったあとは、
○目の前→しゃがみ小パンチキャンセルサークル
○近く→しゃがみ大パンチorスライディング(しゃがみ中パンチ)
が連続で入る。遠くから投げたナイフが忘れた頃に刺さったときなども、すでに大ジャンプしていればジャンプ攻撃から連続技になる。

そうでなければ、もう1発ナイフ。

対空防御は完璧に

相手が跳んできたら必ず立ち中パンチ(ベガ、リュウ、ケンには立ち大パンチ)で落とせ!というくらいに対空技を使う機会が多いロレントだが、対空技で落としたあとは、近ければ着地点にしゃがみ中パンチorしゃがみ大パンチを重ね、遠ければナイフを投げておくといい。

そして何度か同じ連携を見せたあとなら、そこに跳び込む、という選択肢が加わってもいいだろう。

なお、対空中パンチは、一応早目に出さなければいけないが、あまりに早く出してしまうと空振りしてしまう。しかしザンギにはかなり早目に、バーディー、ソドム、ダルシム、アドンにはほんとに超反応で出さなければいけないぞ。かといって出さないわけにはいかないので、反応するしかない。



間合いによっては、垂直ジャンプ小パンチのほうがいい。こんな時などは。

もし跳び込む場合

跳び込む場合は、ジャンプ中パンチがいい。多段技なのでゼロカウンターを合わせにくいからだ。ただし、この技は相手のくらいモーション等が短くくらい投げなどをされやすいので、低い打点で当てなければいけない。飛び道具の先読みに成功したときなど、完全にジャンプ攻撃をヒットさせるチャンスがあるときは、ジャンプ大キックがおすすめだ。この場合は、早目に出そう。

跳び込んだあとどうすればいいのかは、状況によって3つのケースにわけられる。

相手のゲージが溜まっていないときは、しゃがみ中パンチにつなげるのがいい。へたにサークルをヒットさせてしまうと、相手のゲージを一気に増やしてしまうからだ。ジャンプ中パンチ→しゃがみ中パンチの6段はいい連続技だ。

相手のゲージがすでに溜まっているなら、しゃがみ小パンチ→キャンセルサークルにしっかりつなげよう。中足払いからも入るが、相手キャラや間合いなど、状況によって細かい制約がつくので今回はおすすめしない。

もし連続入力をミスってガードされてしまったときは、サークル2段階目で止めるのが一番安全。相手との距離が開くので反撃されにくいのだ。

1回これを見せておいて、次は3回目まで出す、とかやると、たまに引っかかる。



跳び込みのあと、しゃがみ小パンチでカツッ。



中足払いでカツッときて、



キャンセルすぐナイフ。接近戦でのラッシュは、小Pカツカツをどこでナイフにつなげるかがポイント。

跳び込みそのものがガードされてしまったり、相手の残体力が僅かなときは、しゃがみ小パンチでチクチク押していくのが有効だ。どこかでキャンセルナイフを混ぜるのが現在の基本かためパターン。相手のガード硬直が長いのを利用した、中足払い→ナイフもいい。

相手を翻弄する、ロレントらしい楽しいラッシュとしては、前述の小P(or中足払い)→ナイフのところを小P→小M・エアレイドで後転→すぐナイフ→スライディングとか、小P→中足払い→M・アタックでバック転のみ→すぐナイフ→小エアレイドで中or大ボタン戻り→しゃがみ小P(ここは連続技になる)といったあたりが格好も良く、効果も高い。ナイフのあと適度にしゃがみ大パンチを混ぜておくと、相手にあたえるダメージが多くなる。とにかくこの連携はカッコイイので流行ってほしいぞ。

大ジャンプ利用法

大ジャンプは、跳び込むとき、対空必殺技を誘うときに使える。

大のM・エアレイドで後転だけして離れ、ほぼ端〜端にして飛び道具を誘い、こちらはすでにジャンプしているというのが代表例。何度かこれを見せたあとは、後転→大ジャンプ→下入れ中キックですぐ降りる→相手対空技空振りする、という戦法に大いに役立つ。

似たような感じで、近くから小P or中足払い→キャンセルM・エスケイプ→空中制御&下入れ中Kで真下に降りる→すぐ大ジャンプということもできる。



大後転で離れてきました。そして…、



大ジャーンプ!!飛び道具出しちゃったね♡

相手が飛び道具も対空技も出さないくらいに警戒し始めたら、つかつか歩いて戻るか、ナイフを投げよう。

その他の知識

ゲージが3つあるときに、相手が遠間だからといって安心して飛び道具を出してくるようなら、Lv3のプリズナーをお見舞いしよう。飛び道具を見てから入力しても間に合うぞ。

逆に近くで使う場合、まずLv1プリズナーをガードさせ、すぐにLv2のプリズナーを連続して出すといい。プリズナー後は、こちらが先に動けるのだ。

M・スイーパーは硬直が恐ろしく長いが、空中ガード不可だし最低でも1発は爆弾を出すので、最後の手段のバリアとして使ってみるといい。

端に追いつめられたときはK・カウンターで素早く逃げてしまおう。



一発逆転、恐るべき威力の仕事人。狙うしか。

嫌われるダルシムを目指そう

対戦攻略 ダルシム



金の象印賞



対戦相手に「もうお前とはやりたくない!」と言わせてこそ真のダルシム。弱いキャラには徹底的にやってやろう。

担当:M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ダルシムは中間間合いが好き

まずはダルシムの基本戦法である、中間間合いでの攻防について説明していこう。

ダルシムは、基本的に相手の通常技の届かない間合いから、こちらの伸びる攻撃を当てて牽制していくのが基本である。

牽制用の技としては、立ち中・大パンチ、しゃがみ中・大パンチ、立ち小キックなどである。これらは相手の技などの出かかりに当てたり、飛び道具をくぐってしゃがみ大パンチを当てたりするのが目的だ。

相手の飛び道具を抜けてのしゃがみ大パンチは、大の飛び道具なら結構楽に抜けられる。

しかし、小だったりすると相打ちになるので、1回相打ちになったら多用しないように。下手をするとピヨってしまうぞ。



しゃがみ大パンチで抜けるのが良い。相打ちでもまあ良い。

あと、あまりにしつこく手を伸ばしていると、伸ばすタイミングを読まれて伸ばした手をつぶされる。昇龍拳系やしゃがみパンチには要注意だ。



適当に伸ばしてると返される。注意だ。

あと、ゼロカウンターでも返されるので、なるべく手を伸ばすタイミングを相手に読まれないように、たまにはフェイントも混ぜながら牽制していこう。

ヨガファイヤーには危険がいっぱい

ダルシムをやる上で最も気を付けなければならないのが、ヨガファイヤーを撃つタイミング。

ヨガファイヤーは他のキャラの飛び道具よりもスキが大きいので、不用意なヨガファイヤーは即死を招くぞ。

たとえば、真空波動系のスーパーコンボを持つ相手には、相手のゲージが溜まっているときにヨガファイヤーは危険極まりない。相手は見てから回して余裕で真空波動が間にあってしまうぞ!



見てからでも余裕。しかもこの距離でもガードが間に合わない。

基本的に、相手の跳び込みが届いてしまうような距離のときはヨガファイヤーは撃たないようにする。フェイントで、ヨガブラスト(小)なんてのは有効だ。

ヨガファイヤーを撃つのは、相手との距離が離れている状態で、立ち大パンチを当てた後や、相手の跳び込みを落としたあと、相手を転ばしたあとなどに撃つようにしよう。

対ザンギエフ戦や、バーディー戦では、ヨガファイヤーを撃つと見せかけてのヨガフレイムも超重要。



こんな風にやってしまうと…、



はい。ナイスキャッチです(泣)。

特にバーディーだが、バーディーはこちらのヨガファイヤーを見てからスーパーコンボのブルリベンジャーが確実に間にあってしまうので危険だ。画面の端対端の距離でも届くのが痛い。バーディーの起き上がりにヨガファイヤーを重ねるのも危険だ。

なので、バーディーのゲージが溜まっていたら、ヨガファイヤーを撃つのは極力避け、たま〜にフェイントとしてヨガフレイムを撃つようにすると効果的である。

あと、基本は小のファイヤーを使用すること。大のファイヤーは端まで届かないので、牽制には不向き。牽制には小もしくは中、連続技などには大のファイヤーを使っていこう。



フェイントとしてフレイムにすれば大丈夫。

相手が跳ぼうとしても焦らないで

さて、このように牽制ばかりしていると、相手は耐えかねてジャンプしてくるのが増えて来るハズだ。

相手のジャンプに対しては、予防手段として、立ち中キック、大キック、垂直ジャンプなどを使用すると良い。

牽制しながら、相手が跳びそうと思ったらこれらの行為を織りまぜていくと、相手も下手に跳べないので、やりやすくなる。



牽制に中、大キックも混ぜていこう。

垂直ジャンプして、相手が跳んできたら中キック(近)で撃墜。相手が歩いてきても、低めに中、大キック(近)を出せばたいがいの技には勝てるぞ。やばそうなとき(スパコン、OCその他)は、空中ガードか空中テレポートで守りに入ろう。



垂直ジャンプの中キックが強いぞ。

対空兵器はこれで安定

相手が跳んでくるのが見えたら、対空兵器の準備だ。

相手との距離や状況によって、以下の3種を使い分けよう。

まず、普通の跳び込みに対しては、立ち小パンチ(チョップ)を使う。ケンの大パンチの超ハヤ出しなど(あと空中OC)には負けてしまうが、ほとんどの跳び込みはこれで返せる。出ている時間が短いのでタイミング良く出そう。



チョップでだいがいは大丈夫。タイミングは早め(これ重要)。

そのほかの技は対空としてはいまいちなので使わないこと。前に書いた立ち中キックはダメでした。

相手との距離が微妙なとき(小パンチがスカりそうなとき)とか、めくられそうなときには、逃げジャンプから中キック(近)を対空にしてもいい。この中キックは判定が強いのでどんどん利用していこう。

最後に、相手が起き上がりなどにジャンプ攻撃を重ねてきたときや、返しにくい跳び込み(ジャガーキックなど)に対して。

このようなときは、ゼロカウンターの出番だ。跳び込み系にはパンチのゼロカウンターがいいぞ。

ダルシムは近づかれることを一番嫌うので、相手に近づかれたら惜しまずドンドンゼロカウンターを使っていこう。さくらの春風脚、バーディーのブルヘッド、ブルホーンなど、ゼロカウンターで返していかないといいように攻められてしまうぞ。地上の突進技には、キックのゼロカウンターが有効だ。



ゼロカウンターがダルシムの生命線。

ダルシムのゲージは、ゼロカウンター5割、OC3割、インフェルノ2割に使っていくと考えよう。

えっ?ヨガストライク?ああ、あれはもういいです。大足キャンセルで出しても入らないなんて、使う価値なし。

ヨガインフェルノは起き上がりか連続技に

ヨガインフェルノについては、対空兵器としてはまったく役に立たない。まだブラストのほうがマシだ。使うなら、連続技に使うか、

起き上がり技として使おう。一応相手が技を重ねてきてもスカせるので利用していこう。


起き上がりインフェルノ。狙ってもいいぞ。

こちらから攻めないと負けそうなとき

ダルシムは基本的に〝待ち〟が基本なため、相手に対して体力がリードしていると有利である。

だが逆に、相手にリードを取られてしまうと、こちらから攻めていかなければならないため、とってもきつくなる。

しかも今回、すぐドリ（ジャンプしてすぐのドリルアタック）が出にくくなっているため、すぐドリ～すぐドリ～スラスト～すぐドリ、といった攻めがやりにくくなっているのが痛い。

当てた後のスキも大きいような印象を受ける。ちょっとでもめり込んでしまうと反撃が痛すぎるぞ。

で、そんな中、具体的に攻めるには…。

●飛び道具などにドリル（大P）

相手の飛び道具に合わせてドリルで突っ込む。めり込まないように注意。ちゃんと早く出せれば相手のスキに当てられるぞ。


これをきっかけにして攻めていきたい。

ここから着地にスラスト→ファイヤー、またドリルにいったりしてきっかけをつかもう。

●空中テレポートで裏に回ってすぐドリ

空中テレポートを、相手方向に出して、相手の後ろに回り込む。そこから、すぐドリ（大K、中K）でいったり、中キック（近）を出してみたりしてきっかけをつかもう。大ドリルはなかなか判定も強いぞ。


空中テレポートで裏に回って…、


すぐドリルで突っ込む。対空をつぶせ！

●ドリルで突っ込んで逃げ大パンチ（中段）

ダルシムの中段は、レバー後ろ＋小パンチ押しっぱなしのアレだけではない。

ドリルなど当てた後に、おもむろに昇りで大パンチを出してみよう。相手はしゃがんでいるとくらう中段攻撃として利用できるぞ。ただし当てた後に反撃をくらう可能性有り。

また、昇りの小パンチでも同じようなことができるが、こちらは当てやすいが出しどころが難しい。


中段は、逃げ大パンチか大パンチだ。トドメに。

しかし、逃げジャンプから出せばこれでも反撃を受けづらいので、狙ってみては？

●相手の目の前で垂直ジャンプしまくり

意外と有効なのがこの〝垂直ジャンプ〟である。

相手の通常技がギリギリ届かないような間合いで垂直ジャンプして、相手を誘う。

相手が跳んできたら中キック（近）で撃墜。歩いてきたら低めに中キック（近）もしくはドリルアタック（中か大）、何もしなかったら中キック（遠）を地上に対して当てる。

いずれにしても相手が何か手を出してくれれば、そこからこちらのペースに持っていける。

数少ない連続技

●中足払い→ヨガファイヤーorヨガインフェルノ

相手の小さなスキに入れる安定コンボ。パンチよりも下段のスラストキックを使おう。インフェルノのキャンセルは慣れるまで辛いががんばろう。レバーを回すのが速すぎるとスライディングになってしまうぞ。

●しゃがみ中P×2→大ヨガファイヤー

密着からならどこでも入る。しかし目押しがムズい。ちなみにヨガインフェルノにしてもスカって入らない。

●ドリルアタック→立ち小キック（近、遠）or中足払い

どちらでもつながる。間合いによって使い分けよう。ドリルが低く当たらないとダメ。連続にはならないが、小キック（近）、中足払いをキャンセルしてヨガファイヤーを出しておくとなお有効だ（相手が端のときは反撃されるので撃ってはダメ）。

また、近の小キックからならキャンセルでヨガファイヤーがつながることもある。

●ジャンプ大P（近）→中足払い→ヨガファイヤーorヨガインフェルノ

レバーの入力が難しい（ジャンプ中に⇧、着地と同時に左下）そこからキャンセルでヨガファイヤーorインフェルノ）が、一応つながるので練習してもいいだろう。

もっとも、狙って入れる機会はないに等しいが…インフェルノをL3で入れると威力は抜群だぞ！


ジャンプ大パンチを低めに当てて…（レバーは後ろ）


着地で中足払い（レバーは左下）。ここからキャンセルで…、


ヨガインフェルノ!!中足からが実用的だ。

●重ね中足払い→しゃがみ中パンチ→大ヨガファイヤー

重ねるタイミングが死ぬほどムズい。さらにそのあとの目押しも死ぬほどムズい。成功したら表彰ものだ。でも、下段から始まっているので、究めれば超有効？ちなみにインフェルノはつながらなかった。

オリジナルコンボはこう使え！

最後に、ダルシムのOCの使い方について見ていくことにしよう。

全キャラ共通の、起き上がりや、飛び道具を抜けたりして使っていくのはいいとして、問題は、どの技を入れていくか？である。

まず、近距離で入れた場合。この場合は、とりあえず立ち中パンチ（近）を連打して、その後ヨガフレイムを2～3発、余裕があったらさらにブラストも入れよう。フレイムは威力が大きいので狙っていきたい。

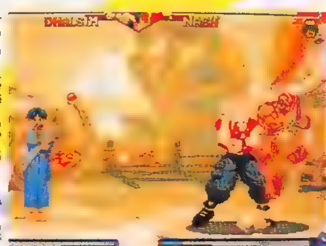
対空として入れた場合にも、とりあえず立ち中パンチ連打から入るのが良い。その後はやはりフレイムだ。

中距離で入れた場合には、立ち中パンチ（遠）からヨガファイヤー連打だ。ヨガファイヤーは中がいいぞ。

最後に遠距離だが、遠距離の場合は、下手に攻撃を仕掛けるよりも、安全にヨガファイヤーで削りにいったほうが安定である。ヨガファイヤー10発以上撃てば、削り量もハンパじゃないぞ。遠距離の場合は小ヨガファイヤーでないと届かないぞ。


とりあえず立ち中パンチ連打からフレイムが減ります。

これで削り殺してやると心地よい。OCが終われば、ジャンプ中の挑発が出るので狙ってみよう。対戦相手のナイーブなハートをズタズタに切り裂く恐怖の挑発だ。


ヨガヨガ…相手が固まったらいきなりテレポート！


サクッと投げる。あくまでも奇襲。

●恐怖のヨガはさみ戦法

これはたまーにやると効果的な技で、OCで小ヨガファイヤーを連打した後、おもむろにヨガテレポートで裏に回り、投げたりしてしまうというものだ。

実は後ろに回ったところでガード方向は、相手のいる方向なので、あんまり効果はない。

やはり、ごくたまーに出して、いきなり投げてしまうのが有効だと思うぞ。

時代の流れには逆らえない？

対戦攻略 元

扱いがマニアックなので、勝利の光が見えるのはいつのことやら。明日を信じて精進すべし。

担当：MVP



街中の対戦台に、「元」をあまり見かけない。ほとんどの人は旧キャラばかり使っているのでこの暗殺術の使い手の恐ろしさは知らないだろう。一部の元使いの人は、接近戦のノウハウを知り街で暴れてほしい。

流派チェンジの必要性

中距離で様子をうかがい、これだ、と思った時にジャンプ攻撃で入っていこう。そして密着状態になる。密着状態では技を出して相手を固めていきたいところだ。喪流の技はチェーンコンボでつないでいくのが基本であるが、それでは安定してガード、という状態になってしまう。そこで出てくるのが急流。立ち中Ⓟ等技を出しつつ移動できるので、こういう技で近づいて再び固めに入りたい。ただ、急流の技は出が遅いので相手に小技等で出がかりを止められやすいのだ。

こういう時には喪流に変えてチェーンにしていけば相手は小技で割り込んでこれない。

例えば

①喪流　小足→立ち大Ⓚ

②急流　立ち中Ⓟ

とやってみる。①はチェーンでつなげば相手に割り込まれない。そして流派をかえて②をやってみる。この時、①をやっているのから相手との距離が遠いので②は相手の小足等では出がかりを止められることはない。そして相手に近づきつつ攻撃ができるわけだ。

このように2つの流派を使いわければ相手の近くで固めに近い行動がとれる。



小足払い×２から、



立ち中Ⓟ。そして、



立ち中Ⓚ。

喪流

こちらの流派は主にチェーンコンボを目的としている。ただでさえ弱い攻撃力の元は、チェーンコンボを使ってはじめてまともな攻撃力を持つのである。

●小足払い×2→中Ⓟ→中Ⓚ

超基本的なコンボ。小足払いの数を一つ減らしてもいい。小足払いを少し歩きつつ出してカツカツ当てていくとHIT確率が上がる。ガードされているのにむやみにやると、ゼロカウンターの的なので注意しよう。

また、小足払い→中Ⓟの後流派を変えてもいい。中Ⓟを押したらすぐに流派チェンジ。そして意表をついたしゃがみ大Ⓟや中段技である立ち中Ⓟ、中足払いなどにつなげるとよい。



中Ⓟ後流派を変えて、



カウンターを狙ったしゃがみ大Ⓟを出してみた。

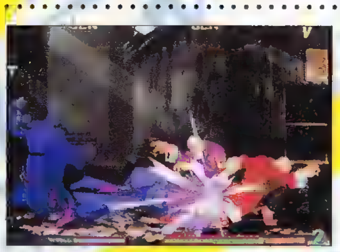
●小足払い→立ち大Ⓟ

これは連続技用、もしくは大Ⓟで止めてわざと少しスキを見せ、反撃をしゃがみ大Ⓟや大足払いでつぶしていくときに使う。

連続技は大Ⓟ→百連勾かスーパーコンボの惨影につなげよう。小足払い→立ち大Ⓟ→惨影は、強力な連続技なのでぜひとも使ってほしい。大Ⓟの後速攻入力でOKなので、ゲージと相談しつつ使っていこう。

●小足→中Ⓚ→小足→しゃがみ大Ⓟ

小足払い→中Ⓚをチェーンにしてそこで止め、少しスキを作り、すぐに少しだけ歩いて（ほんとに少し）本命の小足払い→しゃがみ大Ⓟを入れる。



小足→大Ⓟ→惨影。「死ね」。

元はこのように相手に少しだけスキを見せてガードを解かせておいてからそこに攻撃というのが超重要。接近戦しか能がないので、とことん食らいつけ!!

チクチク慎重に技を出していき、中攻撃や大攻撃の時には流派を変えてみてもいい。

また、安易に百連勾で画面の端に追いつめていくようにしてもいいだろう。

●垂直ジャンプ

相手にジャンプされるとキツイので、垂直ジャンプも混ぜていこう。垂直ジャンプは大ⓅでOK。判定が強いがさすがに無敵対空には負ける。

急流

ジャンプ攻撃から入った時にこの流派になっているのならば、狙うことは比較的少ない。前にも言ったがこっちの流派には技のスキが大きいのだ。ただ、一つの技で見るとやはり使える攻撃である。

●小足払い

通称コサック。この技は当てれば相手は小吹っ飛びをする。この時にはいろいろ狙える。

①めくり

②再び小足払い

③立ち中Ⓟ（重ね）

④しゃがみ大Ⓟ

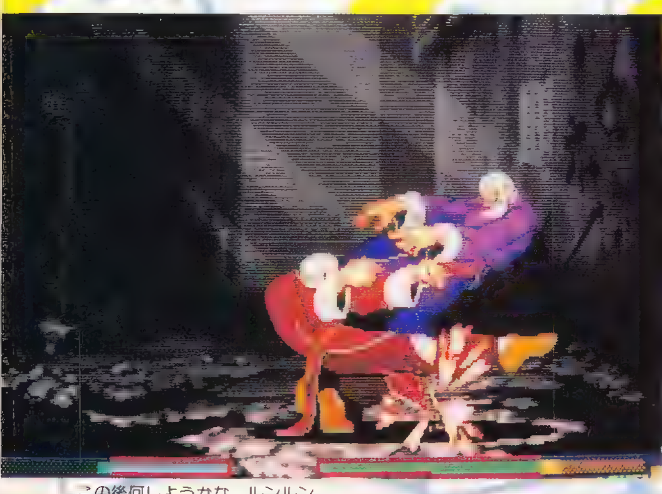
⑤流派を変えて

①のめくりは斜めジャンプ中Ⓚでいこう。この技のめくり性能は非常に高い。

②は安直。相手がリバーサルを狙った時はヒットしやすい。

③はガードばかりしている奴に使える。技の出は遅いがこの技には硬直時間がほとんどないので、そこからいろいろな技にすぐつなげることができるのがいい。この技の後は流派チェンジも可能なので超いい感じ。こちらのペースで密着戦もやり直しといった感じだ。

④はリバーサル技を狙って出していく。少し遠めから手



この後何しようかな。ルンルン。

の先を当てる感じでやるとよい。ただ、完璧に無敵技を出されるとこちらが絶大なダメージを受けるので注意。



重ねて…、



投げか小足か流派をかえるか。

⑤はそのまま。吹っ飛んでいる間に流派を変える。爽流の所を参照してほしい。

⑥コサック→蛇咬叭

忌流のスーパーコンボを使ったもの。浮いたらすぐに出す。画面中央ではLV3、端ならばLV1でも入る。いい減りをするがキャラによっては入らないので注意。

●小足払い（ガード）→ゼロカウンター

コサックはガードされてしまうと相手との状態は五分五分。しかし忌流の技は出が遅いので結果的に相手に攻撃優先権が移ってしまう。そこでゼロカウンターを使って返していこうというわけだ。

●立ち中Ⓟ

あまりにもガードが堅い奴には使えるかもしれない。しかしたいていは返されてしまう。ガードしてくれればOKだ。

●小Ⓟ×数発→蛇穿or徨牙

カタメ用連携技。蛇穿は必ず小で出そう。そうしないと手痛い反撃を受けてしまう。

徨牙は壁にターンしてすぐにもどってくるか相手の頭上から垂直に落ちてくるかの2つを使うとよい。相手が何かしようとした時に当たりやすい。



カタメ用。小で出そう。

●中足払い

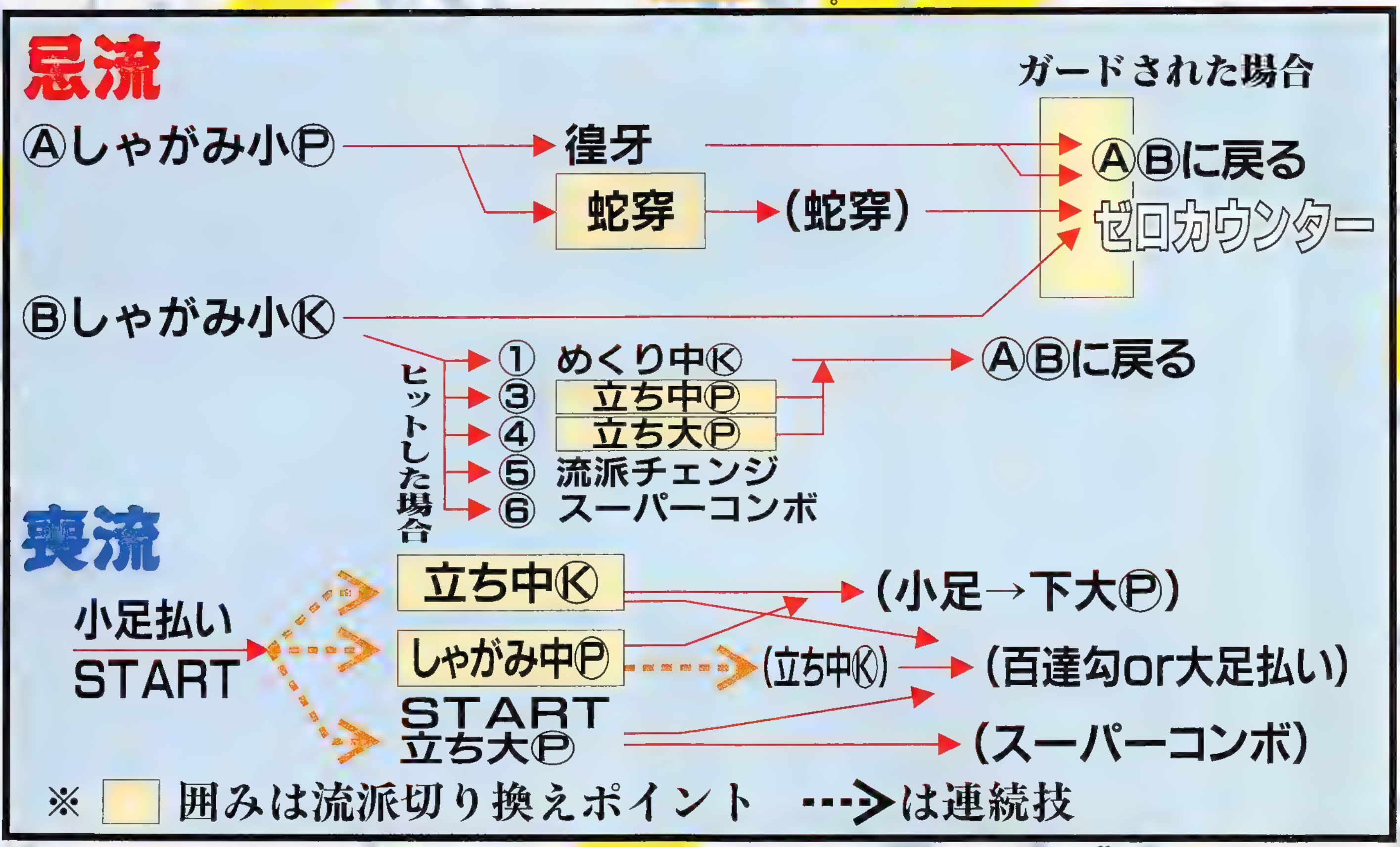
密着でなくても使える技だ。この技の時にも流派チェンジ可能だ。



ガードされるとキツイ。

投げを有効に使っていこう

接近戦のバリエーションは非常に多いが、結局安定ガードと割り込みによってなかなかダメージを与えていくことは難しい。そこで投げをどんどん使っていこう。小技やジャンプ攻撃から投げを使っても別に「ハメ」といわれる覚えはない。というか、攻撃力が低くリーチの短い元にとって投げは唯一のガードを崩せる攻撃なので、投げを使っていかなければ99%負けることになってしまう。少しでも勝ちを見いだしたいのなら投げを使っていかないとダメだ。



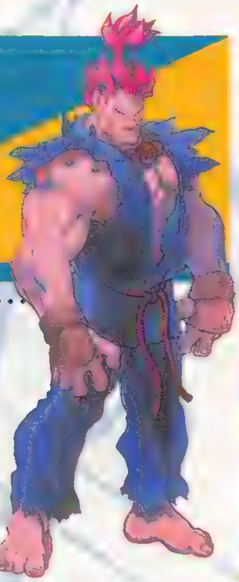
リュウ・ケンタイプであってリュウ・ケンタイプにあらず…

「拳を極めし者」への道 PART・1

――豪鬼対戦攻略・序章――

前作であれだけいた豪鬼使いは大幅に減った。果たして、SFZ2の豪鬼は弱いのか？「対戦攻略」を考える前に理解しなければならない、いくつかの必殺技について考察する。

担当：FRS-N.O



豪鬼オリジナル空中攻撃の特長と欠点

豪鬼はほかのキャラ使いがうらやましがるほど、多くのジャンプ攻撃を持っている。その中でも特筆すべき技が、「斬空波動拳」と、「天魔空刃脚」のふたつ。

斬空波動、というとイコール豪鬼、と思う人もいるくらい代表的な技なのだが、SFZ2で斬空波動は大きな制限が加えられた。

まず、弾の角度。前作より大幅に鋭角となり、対地攻撃としての色合いが強くなっている。前作が空対空っぽく使えたので、かなり使い方を変えていく必要がある。この角度で有効に使うには、接近戦時に垂直ジャンプで撃ち降ろして相手を常に牽制する方法というのが挙げられる。

ただし、先ほども述べたとおり、今回の斬空波動は対地用であることを忘れないでもらいたい。SFZ2の斬空波動は地上にいる相手に撃つもの、と肝に銘じておこう。

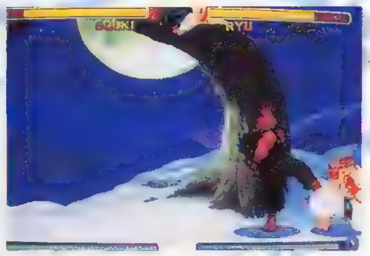
逆にこれ以外に使い道はなく、ましてや前作のように相手に跳びこみつつ使うとどうなるか…。確かにナッシュ、さくらを始めとした地上で通常技を対空に用いる相手には、ある意味いい使い方といえる。

しかし、それは相手があくまでも地上にいるからであって、ジャンプで蹴られると実にアッサリと負けてしまう。このゲームではよく起こる、相打ちにすらもならないのである。

次に、斬空波動は射出までが異常に遅くなっている。例として、リュウのCPU戦で一定の条件で乱入してくる「スペシャルゴウキ」を見てもらいたい。こいつは、スーパーストⅡXのCPU豪鬼と同じく斬空波動が2発重なっている。よくみるとちゃんと手を2回突き出して、2発とも撃っていることが分かる。

実はプレイヤー版の豪鬼は、モーションだけ同じで1発だけ撃つようになっている。つまり、CPUのほうでいうところの1発目は手を突き出すだけで撃たず、2回目に手を突き出すときにようやく1発だけ射出される――それがプレイヤー版の斬空波動だ。

この説明で「角度は別として、何か斬空が弱いような…？」と考えていた人も納得できたと思う。この2点がわかれば、人に言われなくても、どういうシチュエーションで斬空を使えばいいか、そしてどういうときに斬空を撃ってはいけないのかが理解できるはずだ。




ある程度離れたら垂直ジャンプから斬空波動。垂直なのがミソ。



コマンドが完成すると、まず手を突き出すが、弾は出ない（※乱入してくるCPUゴウキはここで1発目を発射）。



2回目に突き出す手と同時にようやく弾が出る。実はかなりのタイムラグが存在する。

もうひとつ、豪鬼だけが持つジャンプ攻撃「天魔空刃脚」について。この技は「跳び込み方向ジャンプの頂点で中K」で出せる。この技は急に角度が変化してするどいキックで降りてくるので効果的だ。

ただし、前作よりも攻撃力が落ちたためか、ガードされた後と中途半端な打点で当てたとき、着地時に投げられやすくなっている。相手の足もとに当てれば地上でコンボになるが、相手の起き上がりに重ねておけば、打点は無視してコンボになることを覚えておこう。この技も対地用なので、空中戦に弱い。



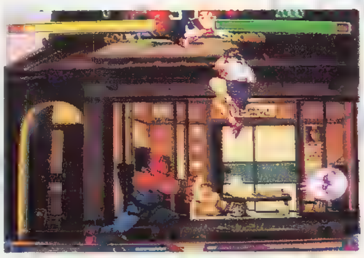
結局、コマンドの関係上、間合いを変えないと打点を変えられない。ただし、相手の起き上がりに「置いておく」ならこの限りではない。

豪鬼は豪鬼。リュウ、ケンタイプと考えるな

豪鬼は見た目、リュウやケンと同じタイプと思われている。実際そういうところも多いのだが、豪波動拳などはヘタに撃てない。理由は硬化が長いため。飛び道具の性能は、やはり撃ったあとの隙がすべてを決定するといっても過言ではない。

SFZ2では「入力直後から硬化が解けるまで」をリュウ、ケン、豪鬼で同じにしてツジツマを合わせている（リュウよりケンのほうが撃つまで遅いが、その分撃ったあとの硬化は短い、など）。結局同じじゃない、なんて考えちゃダメ。豪鬼は弾が出るまでは最速だが、硬化は最も長い。キャンセルから使ってカタめていくのはいいが、基本的に豪波動拳をガードさせたあとは攻めの優先権は相手にあることを忘れずに。

このことからも、垂直斬空波動の重要性が分かるというもの。豪鬼はリュウ、ケンタイプに似てリュウ、ケンタイプにあらず――このことを常に頭に置いて戦法を組み立てていこう。

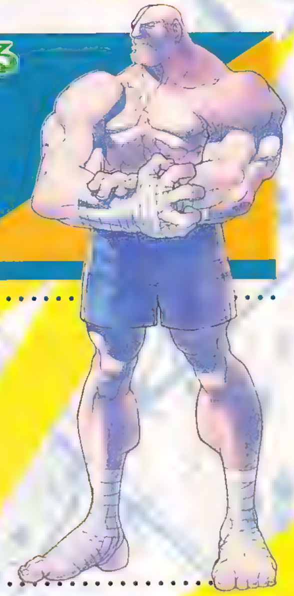


弾を撃ったあとの硬化がかなり長いので、そうおいそれとリュウやケンのように波動拳を牽制がわりに撃てない。豪鬼には豪鬼の攻め方が必要だ。

今回もっとも普通に使えるキャラであろう
対戦攻略 サガット

やはり帝王は帝王らしく攻めなくちゃ！

担当：Dr.Ace

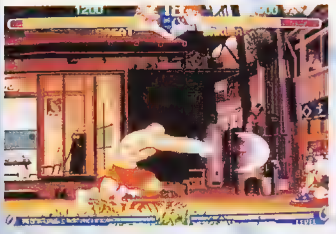


やっぱりサガットは

SFZ2ではタイガーショットよりも足技の頻度のほうが高くなったサガットだったが、今回はタイガーショットの隙が少なくなって、昔のように下タイガーでも攻めていけるようになった。今ではジャンプの特に速いキャラでもなければ、見てから跳ばれても十分ガードが間に合う。もし間合いに入っているようなら、タイガーブロウで返そう。

普段の攻めは、基本的に弱の下タイガーをメインに足技を絡ませていこう。他には投げたあとなどに強の下タイガーを重ねて削りに走ったり、飛び道具の撃ち合いになったときに上タイガーなどを混ぜていってみてもいいだろう。

もし撃ち合いになったら先を読んで、サガットのメリットの一つでもあるジャンプの速さを生かして跳び掛かって圧していこう。



砲台復活。

やっぱり足も

タイガーの性能が良くなったとはいえ、やはり足技には頼ることになるだろう。

基本的にはぎりぎりガードさせるかさせないかといった距離で立ち中キックをメインに闘う。当てることもガードさせることもできないスカるような距離だと、中キックでは足元が弱いため非常に足払いで返されやすいので、立ち小キックで足払いに対抗していく。

立ち大キックは跳び込み防止用として、今までどおり遠間で牽制用として使っていこう。遠めの対空技としてもそれなりに使えるので間合いによっては使ってみてもいいだろう。

この３つの立ちキックとタイガーショットを混ぜてうまく闘いをリードしていこう。



理想その１だ。



その２。微妙な距離の違いで技の割合を変えていこう。

ブロウの使い分け

タイガーブロウはその見た目から対空技として見られがちだが、まったくその通りでやっぱりそういった使い方になる。弱中強、それぞれ性能がまるで違うので、きちんと使い分けをしていこう。

出かかりに無敵があるのは周知のとおりで、そのため対空技に使うためには十分な引きつけを行う必要がある、と昔からいい伝えられてきた。事実そうなのだが。

引きつけをするにはサガットは背が高すぎて、春麗のように出っぱなしの技を持っているキャラに対しては難しいということもある。そういった場合は弱で早めに撃ってしまおう。

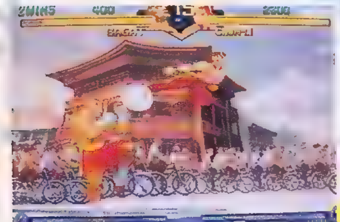
だが、基本的にはきちんと引きつけて強で撃っていきたい。引きつける場合は――弱で撃つと無敵時間は長いが、攻撃判定の出が遅いので――無敵時間は短くとも強で撃ちたい。

もし引きつけに失敗した場合、早すぎたのなら勝つこともあれば負けることもあるし相打ちの場合もある。これは仕方のないことなので成り行きに任せよう。

問題は遅いケースでのこと。ブロウを当てる前に地上に降りられてしまうと、ガードされてしまったらそれまで。当たった場合も１発当たっただけでのけ反ってしまい転ばないことがある。こういったことを防ぐためにも強で撃とう。

これは、弱では攻撃判定の出が遅いという先にも言った理由と、中では２ヒット目が拾いにくいということ。強だと４ヒットや５ヒットになってしまっても中で撃つよりも拾いやすいのだ。そういうことで強で撃とう、ということなのだ。

では、中ブロウはどこで使うかというと、タイガーレイドで画面端に持っていったときの空中コンボでの追い打ちに使うのが唯一の使い所。このときだけはダメージが得するので使っていこう。



撃つ前にガードもしばしば。



引きつけがうまく行かないのなら小が安定。

連続技は数少ない

使える連続技が少ない、ということ。はっきり言ってしまえば、通常は跳び込み→しゃがみ中パンチ→強下タイガーで、ゲージがあるなら跳び込み→しゃがみ中パンチ→タイガーレイド、と、この２種のみだ。

途中、しゃがみ中パンチでキャンセルするのは、他に適切な技がないからだ。キャンセルのかかる他の技は、小〜では距離によって連続技にならないし、立ち中パンチはしゃがまれているとスカるので、キャンセル前の技はしゃがみ中パンチにしておこう。

たまにボタン離しで中上タイガーが出てしまうことがよくあるが、これはできるかぎり防げるようになっておこう。

レイドはレベル１で撃ったときのみ、画面端に持っていくと追い打ちが掛かるので、逃さずブロウを叩き込もう。

もし通常時にブロウを連続技に組み込みたいなら、スカることしばしばなので画面端のときのみにしたほうがいいだろう。当然撃つのは強で、だ。

タイガークラッシュはキャラによっては連続技になりうるので、その都度使い分けていくのもいいだろう。



残像が消えた瞬間に撃つのだ。



こういうデカいキャラにはね。

守りにまわるときついぞ

対戦攻略その2 ソドム

理想論っぽいが、攻めのバリエーションを増やしてこちらから攻めまくり、相手が攻めるスキを与えるな!

担当：KKY-いなりん



前号に続いてソドムの対戦攻略・その2を書いていこう。

攻撃は最大の防御なり？

前作から対空技がソドムの泣きどころであったが、しゃがみ大パンチがさらに弱くなったので、より一層対空に困ってしまう。

それならば相手に跳びこませるチャンスを与えないように攻め続け、こちらのペースで試合を進める「攻撃は最大の防御だぜ戦法」のバリエーションを増やしていきたい。まずは跳びこみからいってみよう。

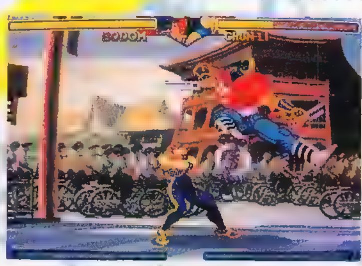
裏か表か？俺にもわからん

跳びこみに使う技として考えられるのは、おもにジャンプ小キックとジャンプ大パンチの2つである。

大パンチの長所は、下方向への判定の強さと高い威力である。正面から連続技狙いで跳びこむときに使いたい。

小キックの長所は、下方向への判定もそこそこ強いのだが、なんといっても相手をめくることができる点である。

このめくりについてだが、幸か不幸かガード方向がなかなかわかりづらい（ように跳びこむ）。小キックが当たったあとソドムか相手の後ろに着地する場合でも、めくりでなく通常ガードになっていることがある。これは相手によってめくりやすさが違うためで、表にまとめてみたのでそちらを見てほしい。



見た目はこんな感じでもめくりになってない。

表の見方だが、めくりやすさをA～Eの5段階のうちCを標準として、Aがめくりやすく Eがめくりにくいことをあらわしている。背の高いキャラのところはアルファベットに「'」（ダッシュ）が付いているが、これは背が高いためにめくり具合が他のキャラと少し違うためである。というわけでこの表は、あくまで一応の目安ぐらいに考えておいてほしい。

リュウ	C	ガイ	E	ダン	C
ケン	C	ソドム	B'	ダルシム	C
春麗	D	ナッシュ	B	ザンギエフ	B'
サガット	E'	ローズ	A	元	D
アドン	B	ベガ	D	ロレント	C
バーディー	B'	豪鬼	C	さくら	C

跳びこみからは連続技狙いで、キャンセルのかかる通常技につなげる。これは立ち中キックとしゃがみ大パンチがあるのだが、おもに使っていくのはしゃがみ大パンチである。実は相手との間合いが近いときは立ち中キックよりしゃがみ大パンチのほうが攻撃判定の出るのが早いので、こちらのほうが連続技になりやすい。

しゃがみ大パンチからは威力が高い大ダイキョウバーニング（以下ダイキョウ）が理想だが、もしガードされてしまうとスキが大きいので小ジゴクスクレイプ（以下ジゴク）にしてもよい。

これは実戦レベルの（と言ってもうまくいけばだが）話だが、小ジゴクにつなげるとスキがすくないこと以外にも長所がある。わりと多いのが、相手は小ジゴクをくらったりガードしたあとに大足払いなどを出してくる。そこで小ジゴクのあとに跳びこんでみると、このスキに連続技を当てることができる。逆にこれを



ソドム「にやり」の図。

警戒して相手がガードしがちならば、テンチュウサツ（以下テンチュウ）で吸ってしまおう。

地獄、大凶を使いこなせ

前号でも触れたが、悲しいことに小と中のブツメツバスター（以下ブツメツ）の間合いがせまくなってしまった。よって、今回は小中大の間合いが前作ほど極端に変わることはないし威力も弱くなっているので、なおさらブツメツを狙うなら大を使いたい。

地上ではジゴクをうまく使っていきたい。これはなるべく技の先のほうが当たるようにして、ガードされても反撃を受けづらいように使う。基本的にはおもに小ジゴクを使っていくのだが、たとえば相手との間合いが遠いときは大で相手が跳びそうなときは中、といった感じで相手の次の行動を読んで中や大も交ぜていくのもよい。



読みガバッチリ決まると嬉しいもんだ。

小ジゴクを当てて（ガードさせて）からいろいろな攻めが考えられる。わりと遠間で当てたときなどは、もう1度ジゴクを出して相手が動きかけたところを狙うのもよいし、思い切って大ダイキョウを相手の反撃にあわせるのもよい。ダイキョウは判定が強く、小ジゴクのあと少し間合いが離れていて技が出てしまえば相手の技がそこそこ強くても潰されることは少なく、決まれば「よっしゃー!」という感じだがガードされると「どっひゃー」なのがちょっと…。

相手が大足払いなどを出してくることが多いときは、先ほどもう1度跳びこむのもよいと書いたが、この大足払いにキックのゼロカウンターをあわせるのが安定である。

その他にスーパーコンボを使った攻めもある。小ジゴクをガードさせた（当てた）あと相手がガードしがちであればテンチュウで吸ってしまう。テンチュウの間合いは前作と変わっていないので、画面の半分ぐらい離れたところでコマンドを入力しても吸うことができる。相手がこれを警戒してジャンプすることが多ければ、メイドノミヤゲ（以下メイド）に変えるのがよいのだが、メイドは空中の相手には多段ヒットしづらいのでレベル1に抑えておくか中のジゴクにしてもよい。



この間合いで光っても吸うことができる。

ダイキョウはそのスキの大きさを、補って余りある判定の強さと威力の高さなのでぜひ使いこなしたい。理想は少し遠間から出して相手の技の外から当てることで、小と中ならば間合いを調節して先のほうを当てるようにすれば、ガードされたあとに反撃を受けづらい。といっても相手の動きを読んで使っていくことがやっぱり重要である。

通常技ではスライディングの使い方が難しい。かなりスキが大きいので、多少間合いが離れていても技の出始めのほうをガードさせてしまうと反撃を受けてしまう。このへんを常に意識して使っていけば、前作より判定は弱くなったものの使える技であることに変わりはない。

オレはもう最強なんだぜ!!

対戦攻略 ダン

新たに解明された部分を含め最強流をさらに最強に。

担当：借金



発売からはや一カ月、ダンをメインキャラにし続けている人がわずかとなってしまったが諦めることはない。いくら絶望感を味わったとしても俺たちは最強なんだぜ。

運は実力ぜよ

あちこちで噂が飛び交っていた光る晃龍拳の謎が明らかになったので紹介しよう。

●**完全無敵**

あの対空性能の弱い晃龍拳も光った時のみ、光っている部分が無敵になる。

●**確率は8分の1**

別に特別なコマンドがあるわけではなく、毎回抽選を行い8分の1で光る。晃龍拳のたびに抽選を行うので、7回はずしたから次は光るってことはないいんで誤解のないように。

わかってもらえただろうか、ダンに限って対空晃龍拳を出す場合、引きの強さが要求される。そう!!引きさえ強ければ大逆転劇もあり得るのだ。



引きさえ強ければドラマチックな逆転も？



調子に乗りすぎ。起き上がりもこうなるとみじめやね。

まあ世の中そんなに甘くないんで危ない橋を渡らずにしゃがみ大Ⓟを使ったほうが立派な大人になれると思うけどね。

しゃがみ大Ⓟの判定はかなり強い。のびきった状態なら一方的に返すことも可能だ。

立ち中Ⓚと共に使っていこう。

立ち大Ⓚはガイのそれほど性能がよくないが、端に追いやった時などは相手のジャンプ潰しに使える。どの技も使い方やね。

最強流中段技

ダンが中段技を持っていたことを知っていただろうか。

しかも出の早さは中段技の中では最速クラスでまず見切れない。出し方は簡単、昇りジャンプ小Ⓚだ。垂直でも逃げでも出るこの昇り小Ⓚは体の小さいキャラにも入るため全キャラ安定して使うことができる。

なかでもお薦めが、めくり中Ⓚ↓のぼり小Ⓚ。

中Ⓚがヒットした時はそのまま連続技を決め、ガードされた時にはこいつを決めてやろう。ただ小Ⓚのためダメージまでへっぽこなのが難点。



着地に投げや真空我道拳を使うとより最強に。

スパコンゲージ最強流活用法

スパコンゲージはなにも連続技のためだけにあるわけじゃあない。攻めに守りにフル活用できなければ最強流は語れないぜ。

まずは真空我道拳。言わずと知れたダン最強奥義。使い方は3種類。

●**連続技として用いる**

安定して使えるがそこまで攻めるチャンスが少ない。あためすぎは損することも…。

●**技の間に割り込む**

決まれば打ちでも痛くないが、真空我道拳の後半部分がスカったりガードできてしまうケースも多くバクチ要素が強い。

●**技の硬直に入れる**

最も使うケースが多い。地上戦中に相手の足払いや牽制キックの隙に叩き込む。



硬直中は確定だぜ。「ヒャッホー」

真空我道拳と共にダンの切り札となるのが守りから攻めに転じるOCだ。

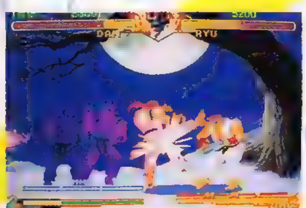
OCに無敵時間があるのを利用して一気に反撃だ。

リュウやケンの足払いの固めも、足払いが近い時はゼロカウンター、遠い時は波動拳を引きつけてOCで硬直中の相手に連続技を決めてやれ。

うまく使えば相手の跳び込みさえかわして反撃できるOCにも注意点があって、無敵時間の長さがレベルによってかわるので、飛び道具を抜けるためには最低レベル2以上必要となる。だから相手の技をかわす時にもレベルが高いほどかわしやすいってわけ。

スパコンゲージは他に、しゃがみ大Ⓟで落とせない技や判定の強い技、地上戦などでゼロカウンターにも使うし、跳び込みを完全にもぐったら晃龍烈火を使ってもいい。お遊びで足払い→晃龍烈火 or 真空我道拳なんてのもできる。余裕のある時は（あんまりないと思うけど）レベル3晃龍烈火でやってみるといいだろう。遊びでこれだけ減れば十分だ。





抜けて反撃だ。

D−200%

立ち・しゃがみ・空中どこでも挑発が出せると書いたが、実は空中挑発は昇りでしか出ないことが判明。注意しよう。

他にもコマンド技として存在していたので紹介。

●前転挑発　↓↘→Ⓢ

●後転挑発　↓↙←Ⓢ

そしてレベルを一つ消費しての挑発技が…、

●↓↘→↓↘→Ⓢ

攻撃判定なし、くらい判定ありのスーパー挑発、最後まで拝めるチャンスはまずないぞ。

そして対戦に勝利した時に出る勝ちポーズもダンは任意に選ぶことができるのだ。選び方はスタートボタンと通常ボタンの同時押し。例えば「オヤジィ〜」を出したければⓈと強Ⓟを押しっぱなしに、勝ってなお挑発したければⓈと弱Ⓚだ。相手におありを入れ不快指数が満タンになった相手を料理できるようになれば君も立派な最強流だ。

最強流挑発奥義



「よっしゃあ」、「どしたどした」、…、



転がってから
オラオラオラオラオラオラオラオラ



なめんじゃねーぞ。この間空中投げ可能。



「よゆう」でしめ。

意外性のあるものは採用率が高いぞ

今週のO.C.M.

（オレのコンボを見れ）

まだまだ募集は行っているので、ナイスなコンボを見つけたらすぐにハガキを送ってね。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡



OCの無敵時間はレベルで変わってくる

まず、今回はOCのシステム的な部分に目を向けてみよう。

OCに無敵時間があることは以前の本誌にて紹介したが、この無敵時間は、実はOCを発動したときのレベルによって、この無敵時間が長くなったりすることが判った。

もうおわかりと思うが、この無敵時間は、レベルの高さに比例して長くなっていくのである。

これは、レベルごとに分かれているのではなく、実際の表示の見た目どおり（レベル1と½だったらそのぶん長くなる）である。

ためしに、レベル1で小波動拳を抜けようとしてみる。

すると、見事にぶち当たってしまう。


レベル1では小波動を抜けれないが…

これを、レベル3でやってみるとどうだろう?見事成功、波動拳のスキに攻撃しまくり状態でウハウハだ。


レベル3ぐらいあれば、余裕で抜けられるぞ！狙おう。

レベル3なら、対空兵器としても十分いけるので、是非ためしてみよう。発動したらすぐに技を出して連打すること。

OC中にスパコンを出すことができる!!

これは、元とソドムに限ったことだが、OCの最中に、スーパーコンボを使うことが可能であることが判明した。

条件は、レベルがある程度溜まった状態であることと、空中で使えるスパコンを持っているということ。

ジャンプ中にOCを出して、そのジャンプの着地するまでにスパコンを入力。成功すれば、見事空中でOCとスパコンの両方が出る。

しかし、"出る"というだけで、威力や段数は変わらない。実はしょうもない系の技。


元と豪鬼は、ジャンプしてOCから…


空中でスパコンを出せる! だからどうした?

浮かせてからOCにつなぐには?

通常技で浮かせたあとには、OCを出して技を出しても空中コンボにならない。

しかし、これも条件付きにてつながることが判明した。

条件は、空中多段技を当てること。たとえば、アドンで立ち小パンチで相手のジャンプを落としたら、すかさずOCを出す。

その後、空中多段技であるジャガーキック（大）を出せば、見事に空中コンボになると言う訳だ。


ジャンプで跳んでる相手を落としたら…


OCで光って、そのあと大ジャガーキックがつながる。

1回OC中の技を当ててしまえば、その後は相手に空中やられ判定が発生するので、そこからOCをドンドンと叩き込むことも可能だぞ。

春麗（大天昇脚）、豪鬼（竜巻斬空脚）、さくら（大咲桜拳）、ガイ（武神旋風脚）の5キャラで確認。サガットはジャンプで落とした後ジャンプのスキが大きいのでOCが間に合わなくて入らなかった。理論上はサガットも入るハズだ。

OCの終わった直後に多段技を入れると大ダメージ

OCは、制限時間が切れると、そこで必ずどんな技を当てていても"空中吹っ飛び状態"になってしまう。

なので、通常はそこで技が入らない状態になるのだが、この状態の時に多段技をいてやると、その多段技まではコンボになる。

このときの技のダメージは、OC中のダメージではなく、通常のダメージとして換算されるので、大ダメージを期待できる。

代表的なのはロレントのパトリオットサークル、ダンの断空脚、サガットの大タイガーブロウなどである。

タイミングは非常にムズいが、最後のトドメにこれらの技を狙ってみてはどうだろうか?

今週のセレクション

今回は1Pなのでちょっと少ないが、特殊なものを集めてみた。

ダン
小断空脚→晃龍烈火

ダンは、断空脚のスキが大きくなったので、小断空脚からしか晃龍烈火がつながらない。

しかも、当てるのは下りでしゃがんでいる相手に当たった場合のみ。タイミングも超シビアだ。

狙うのはムズいが面白い。


小の断空脚をこんなカンジで当ててから…


ピカーン！晃龍烈火ァ！出来たらすごい。

春麗
気功掌→天昇脚or覇山天昇脚

これは、前作(ゼロのとき)には気功掌を重ねてやらないと入らなかったが、今回は端なら直接当ててからでも入るようになった。

でも、千裂脚→気功掌→覇山天昇脚とやろうとするとなぜか吹っ飛びかたが変わってしまって入らない。非常に残念。

豪鬼
J大K→立中P→小竜巻→OC→大竜巻→…

豪鬼は、浮かせてからのOCでこんなコンボもつながる。マニアックな人にオススメだ。

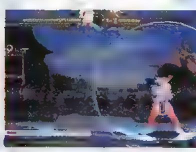

小竜巻からOCで光って大竜巻をつなぐ。

春麗
J大K→立小P×2→立小K→千裂脚→OC→大天昇脚連打

（東京都・PNはかせさん）

浮かせてOCを利用してこんなコンボが出来るとは一実戦で決めたらヒーローものだ。


キャンセルで千裂脚を決めてから…


タイミングはシビアだが、OCで光ってから…


大天昇脚が入る!!と一ちゃんビックリだ！

決めるタイミングはシビアなので、何度も練習が必要。

カプコンさんからステキな商品もあり!

まだまだキミのオリジナルのコンボを募集中だ。本誌にて紹介されたコンボには、カプコンさんからステキな商品（ポスターなど）が用意されているぞ。

実践的なもの、笑えるもの、意外なものなど、なんでもいいからとにかく募集！

OCに通称があったらそれも書いて送ってね。

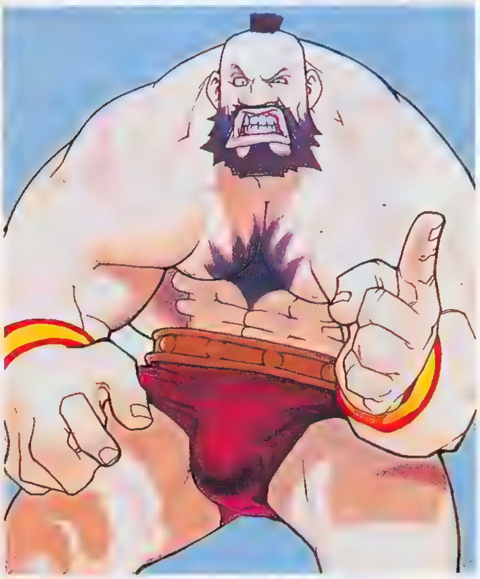
ではまた。

ゲーメストムック

ストリートファイターZERO 2









5月30日
発売
(予定)

1380円(予定)

ストZERO 2 発売からはや一カ月。キミはもう「俺様のオリジナルコンボ(略してオルオリコン)」をみつけたかな?「ストZERO 2」ムックでは、これまでのストリートファイターシリーズの攻略ノウハウを最大限に生かして攻略を展開。勿論新システムオリジナルコンボについてもフォロー。ぬかりはぬわぁい!! これ買って読んで精進すべし!

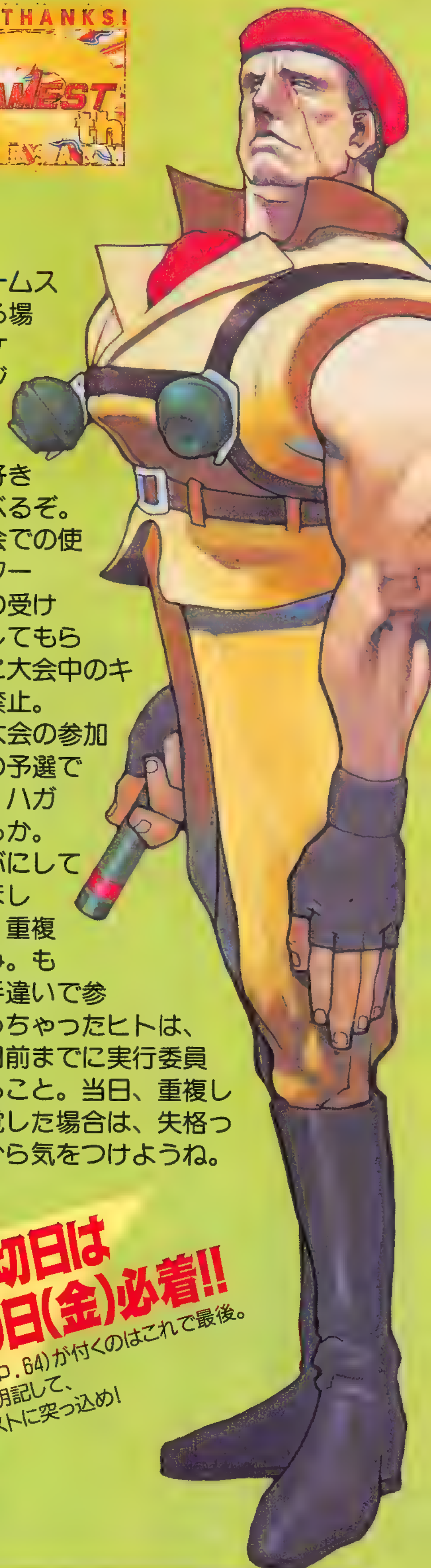
	店名	住所	電話
	タイトーインゲームワールド	新宿区新宿3-35-8 ヒルトンビル	☎03-3226-0395
	ハイテクランドセガ オアシス	新宿区高田馬場4-5-10	☎03-3363-8119
	ゲームファンタジア 日暮里	荒川区東日暮里5-51-12 田中ビル2F	☎03-3805-9801
神奈川県	プラサカプコン 座間店	座間市ひばりが丘4-6207 座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー	☎0462-56-3644
	ゲーム in ファンファン 藤沢店	藤沢市南藤沢19-15	☎0466-25-3255
	ゲームシティー 遊ロード 相模原店	相模原市相南4-24-33	☎0427-43-8390
	GAME パティオ	横浜市港北区日吉本町1-20-12	☎045-563-9886
	おもちゃの内藤	横浜市旭区西川島町53-12-2	☎045-382-0873
	MEDIA 3	横浜市金沢区谷津町340	☎045-785-2680
	アミューズパーク カスタム	川崎市高津区溝口192-4	☎044-812-7673
	プレイスクェア アミラス	川崎市幸区下平間111-4	☎044-511-3123
	ファミコンショップ ゲーム・バンク 野比店	横須賀市野比1-18-15	☎0468-49-2789
	ゲームプラザセントラル 日吉本店	横浜市港北区日吉本町1-20-8 (株)セントラルレジャーシステム内	☎045-564-1031
新潟県	カプコサーカス	新潟市大形本町1-1716-1 ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー	☎025-275-3777
	タカラメルヘンランド 新発田店	新発田市諏訪町1-3-28 ジャスコ新発田店5F	☎0254-26-8177
	プレイランド 長岡駅前店	長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー丸大長岡駅前店6F	☎0258-33-3960
	とのさまーと	新潟市山ニッ5-2-21 桜井ビル2F	☎025-287-2236
	GLAD(グラッド)	長岡市城内町1-3-5	☎0258-32-3030
富山県	プラサカプコン 高岡店	高岡市駅南2-1-1 高岡サティ3F	☎0766-25-8226
	プラサカプコン 山室店	富山市山室226-2 グリーンモール山室	☎0764-93-0111
	プラサカプコン 魚津店	魚津市上村木413 アップルビル2F Y^2 FACTORY内ゲームコーナー	☎0765-23-1102
石川県	ナムコランド ショッピングタウンパレット店	金沢市笠舞1-23-23 ショッピングタウンパレットBF	☎0762-32-3346
	TiLT 金沢店	金沢市片町1-4-11	☎0762-62-9351
長野県	フォーカス	長野市南千歳町787-3	☎026-228-5793
	ハイテク エンタテインメント アーサー	飯山市大字飯山1169	☎0269-62-3017
岐阜県	ゲーム ブルース	大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎0584-82-6196
	AMスクウェア YOU&I	岐阜市住之江町1-17	☎058-264-9135
	ファミコン マック	本巣郡穂積町馬場上光町1-101	☎058-327-8058
	ゲームセンター だいおう	岐阜市宇佐南3-7-5	☎058-274-3291
静岡県	ゲームランド 駅北店	沼津市高島町2-7	☎0559-23-0994
	ゲームランド 東名インター店	沼津市岡一色448-1	☎0559-26-6934
	ゲームランド 丸子店	静岡市丸子3-1-1	☎054-257-7811
	ミュージックハウス アンシン	静岡市丸子4-1-2	☎054-259-0377
	ゲーム コンドル 1号店	静岡市駒形通1-1-33	☎054-253-0161
	ゲーム コンドル 2号店	静岡市鷹匠3-1-13	☎054-255-4363
愛知県	マジカルカプコ 豊田店	豊田市東山町1-5-1 グリーンシティ3Fゲームコーナー	☎0565-88-8020
	ゲームプラザ ブルドック	西尾市緑町5-38	☎0563-56-0977
	GAME塾 A.G.C	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
	GAME SHOP DOME	刈谷市新富町4-911	☎0566-25-3548
	テクノワールド	半田市州の崎町2-188	☎0569-29-3388
	ファミっ子ハウス 渋谷店	豊田市渋谷町2-7-1	☎0565-89-5667
	ゲームファンタジーランド ヤングマン	名古屋市中区錦3-24-11 享楽栄ビル2・3F	☎052-971-8735
	(株)ダイサン ジョイテックスクエア中川店	名古屋市中川区水里5-530	☎052-303-4455
	ゲーム選隊 平和ヶ丘店	名古屋市名東区八前2-1801 ドムス88 1F	☎052-771-3380
	(株)総商 ゲームプラザ トンガ王国	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	☎052-452-0304
	(株)ダイサン ジョイテックプラザ星ヶ丘店	名古屋市名東区名東本町180	☎052-781-3611
滋賀県	遊ingポイント セオラ	草津市大路1-7-12	☎0775-62-0428
京都府	ブロンディ	京都市西京区御陵塚ノ町17-3	☎075-394-1110
奈良県	ビバ・サーカス 桜井店	桜井市大字吉備542-1 トステムイビバ桜井店内ゲームコーナー	☎07444-6-4605
大阪府	プラサカプコン アクティ	大阪市平野区長吉長原東1-2-61	☎06-707-2578
	プラサカプコン コスモタワー店	大阪市住之江区南港北1-14-16 大阪ワールドトレードセンタービルディング	☎06-615-6151

	店名	住所	電話
	メルヘンランド 岸和田店	岸和田市土生町2-32-7 岸和田トークタウン2Fゲームコーナー	☎0724-39-8436
	ゲームプラザ ノキーマー	堺市南花田口町1-3-13 ジョイントビル2F	☎0722-21-8533
	エスペランサ茨木	茨木市永代町5-8 駅前ビル2F	☎0726-22-9460
	アミューズメント ギガ	枚方市西禁野2-2-1	☎0720-49-4161
	ヴァンティアン	吹田市千里山東1-7-33	☎06-330-1731
	ヤングプラザジャンボ	寝屋川市八坂町16-20 2F	☎0720-27-6102
	アミューズメント エックス	大阪市旭区森小路1-6-8	☎06-956-2992
	遊スペース レインボー3	大阪市西淀川区大和田2-2-43 メラード大和田2F	☎06-474-7400
	ゲームニューヒカリ	大阪市中央区心斎橋筋2-7-4	☎06-212-3075
	Amuse j.j	大阪市中央区道頓堀1-8-16	☎06-213-2590
	アミューズメントX²	大阪市都島区都島本通り3-27-4	☎06-925-6321
	ゲームポイント「セレッソ」	大阪市住吉区長居東4-2-10-103	☎06-691-2922
兵庫県	遊スペース ビート3	明石市二見町西二見89-7 兵庫開発ビル1F	☎078-941-5170
	遊スペース NEO-3	神戸市中央区北長狭通1-2-11	☎078-393-0130
	遊SPACE SPLA	加古川市加古川町備後字南備後357-1	☎0794-25-7814
	遊スペース ルート3 大蔵谷店	神戸市西区伊川谷町有瀬633-1	☎078-975-0116
岡山県	タイトー イン 表町	岡山市表町3-8-26	☎086-223-5768
広島県	JOY サンモール店	広島市紙屋町2-2-18	☎082-241-8564
	ゲームスポット オリーブ	広島市南区東雲本町2-12-25	☎082-281-2007
	サティー駅家店内アルファー21	福山市駅家町近田258-1	☎0849-76-8124
	ゲームプラザ遊	広島市南区松原町4-8	☎082-264-6214
山口県	MYS	下関市横野町1-20-16	☎0832-58-0417
	AMUSEMENT WAI WAI 岩国店	岩国市麻里布町6-1-8	☎0827-23-0188
	AMUSEMENT WAI WAI 徳山店	徳山市銀座2-18 毎日興業ビル2F	☎0834-22-1100
徳島県	パルティ	徳島市仲之町1-46 アクティアネックス1・2F	☎0886-54-8558
	(株)キョクイチ AGスクエア徳島店	徳島市籠屋町1-27	☎0886-53-3456
香川県	サーカス・サーカス 志度店	大川郡志度町志度1056 ネバーランドボウル内ゲームコーナー	☎0878-94-5006
	デジャヴー 宇多津店	綾歌郡宇多津町浜2-16 宇多津ビブレ内1F	☎0877-49-8420
	ファイブオー 高松店	高松市亀井町10-4 ワカサビル1F	☎0878-37-4440
高知県	ハイパーゲームランド ビンゴビンゴ	高知市城山町197-1 レジデンス扇1F	☎0888-31-2131
愛媛県	チャレンジパンパン	松山市道後樋又4-29	☎089-924-5583
福岡県	(株)サクセス シェリーズ西新店	福岡市早良区祖原1-1 西新ビブレB1	☎092-831-0754
	アミュージングスペースG1	福岡市東区和白丘1-22-9	☎092-606-1492
	プレイランド 朝倉街道店	筑紫野市大字針摺344-13	☎092-922-2829
熊本県	サンゲーム 大津店	菊池郡大津町引水西鶴58-3	☎096-293-1795
大分県	APICジョイスポット 中津店	中津市大字島田374-5	☎0979-23-0232
	アミューズメントスペース31	大分市大字皆春100-2 皆春プラザ	☎0975-23-5060
宮崎県	システムランド	宮崎市大淀3-5-10	☎0985-59-1059
鹿児島県	プレイランド フェニックス	鹿児島市与次郎1-5-25	☎099-253-4062





SPECIAL THANKS!



【お知らせ】

その１・ゲームスピード、座る場所をジャンケンで決定。ジャンケンに勝った選手が、自分の好きなほうを選べるぞ。

その２・大会での使用キャラクターは、当日朝の受け付けで決定してもらう。ちなみに大会中のキャラ替えは禁止。

その３・今大会の参加方法は各地の予選で勝ち残るか、ハガキで当選するか。どっちを選ぶにしても絶対してほしくないのは、重複した申し込み。もしなにかの手違いで参加権がだぶっちゃったヒトは、大会開催10日前までに実行委員会に申し出ること。当日、重複した登録が発覚した場合は、失格って事になるから気をつけようね。

応募締切日は5月10日(金)必着!!

応募ハガキ(p.64)が付くのはこれで最後。
応募ハガキを明記して、
必要事項を明記して、
いますぐポストに突っ込め!

問い合わせ
株式会社　新声社
全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップ実行委員会
TEL：03(3293)9324　担当：タケモリ
主催：新声社ゲーメスト　共催：株式会社カプコン

全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップ

大会開催日：1996年6月9日(日)
会場：ニューピアホール(JR浜松町駅下車、北口より徒歩8分)
参加選手：512人
ギャラリー：450人
内容：①ウォーミングアップ・フリープレイ
②512人によるトーナメント戦
・1回戦からブロック決勝まで2本先取、ノーマル設定
・ベスト8戦以降は8人トーナメント、3本先取、ノーマル設定
③コスプレ大会（昼休み）
④3on3ドリームマッチ
上位入賞者、カプコン開発者、ゲーメストライター、ギャラリーチームによるトーナメント
⑤カプコン新作フリープレイ
使用キャラ：リュウ、ケン、サガット、アドン、春麗、ナッシュ、バーディー、ローズ、ソドム、ダン、さくら、元、ロレント、ザンギエフ、ダルシム、豪鬼、ベガ、ガイの18人

STREET FIGHTER ZERO 2



参加応募のラストチ

発売直前総復習いってみよう

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

即戦力間違いナシ！
各キャラ連続技基本講座つき。

総復習しておこう

担当：RED

このサイキックフォースというゲーム、これまでにも数回にわたって紹介してきたが、この号が出る頃にはいよいよゲームのほうが発売になるので、プレイする前に知っておくとだいぶおトクな基本事項を整理してみた。

すべてが新しいこのゲームだからこそ、基本はしっかりと押さえたいネ。

3D格闘なのか？

サイキックフォースは、見た目にとても斬新だし、バトルフィールドが「結界」と呼ばれる立方体の空間内なので、3Dの要素がある格闘ゲームに見える。

しかし、少しプレイしてもらえば分かると思うが、ゲーム性にかかわる部分でこのゲームは、サイドビューの2D格闘ゲームと思ってもらって間違いはない。奥行きの要素はないのである。

なんとなくとっつきにくさを感じる人もいると思うけど、大丈夫。難しく考えることはないぞ。



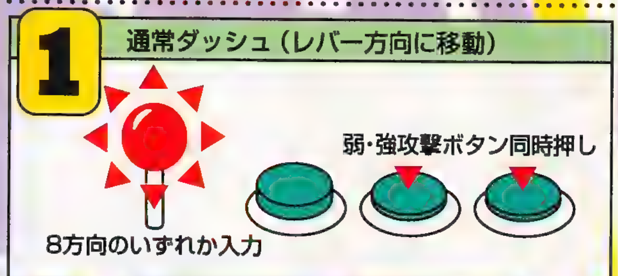
2種類のダッシュを使い分けろ。

移動に関する操作

このゲームが今までの対戦格闘ゲームと決定的に違う点は、登場するキャラクター全員が自由に空を飛べる、というところだ。8方向レバーで自由自在に移動できるし、ニュートラルにしていても、その場に浮遊できるのだ。

レバーによる通常移動のほかに、ダッシュ移動もできる。

ダッシュには通常ダッシュとクイックダッシュの2種類があり、うまく使い分けていく必要がある。それぞれのダッシュの入力方法は図のとおりだ。







通常弾を消しながら突攻！

ダッシュによる移動は非常に重要かつ、基本動作でもあるので、それぞれの入力方法はしっかり覚えよう。

クイックダッシュは、敵の通常弾なら打ち消しながら素早く接近できるので、主に接近戦を仕掛けるときに使う。

通常ダッシュは、任意の方向に動けるので、フェイントや敵の攻撃を避けるのに使うといった感じだ。

通常ダッシュで自在に跳びまわり、不意のクイックダッシュでラッシュをかけるのだ。



サッとよけて反撃だ。

攻撃に関する操作

ボタンは3つあり、左から順にガード、弱攻撃、強攻撃となっている。

敵との距離が離れている時は、弱強どちらのボタンを押



この距離だと通常弾の間合い。

しても通常ショットが出る。

接近戦になると弱ボタンでは、スキは少ないが威力のない打撃技が、強ボタンではスキが大きい分威力も大きい打撃技が出るようになっている。

敵と密着状態でガード＋弱でつかみ技だ。通常ガードの上からもつかめるぞ。

ほかのゲームでの必殺技にあたる超能力技は、各キャラ、レバーとボタンの組み合わせで、さまざまな能力を使用できる。

各コマンド入力は、キャラの向きに関係なく受け付けてくれるのが特徴だ。

例えば➡➡＋強のコマンドなら、キャラの向きに関係なく➡➡＋強でよいのだ。

また、➡➡＋強を⬅⬅＋強や⬆⬆＋強や⬇⬇＋強としても、同じ超能力技を出すことができる。斜め方向にしても同様なので、自分が入力しやすいやり方で覚えてしまってOK。

打撃技からのキャンセル超能力技を出すこともできる。この辺のことは、今回後半のページで詳しく説明してあるのでそちらを見てね。

防御に関する操作

ガードにはガードボタンを押すだけの通常ガードと、ガードボタンを押しながらレバーを一回転させるバリアガードがある。

通常ガードをあえて使ったほうがよい場合というのは少なく、ガード＝バリアガードと思ってもらってよい。通常ガードを使ったほうがよいのは、とりあえず通常ショットをガードするときぐらいだ。

通常のガードで超能力技を受けると、吹き飛ばされるし、技によっては体力を削られてしまう。


通常ショットは通常ガードでOK。

バリアガードなら、どんな超能力技でも完全にガードできるし、相手が突っ込んできたら弾き跳ばすこともできるのだ。よって、つかみ技をくらうこともない。

ただしバリアガードはサイコゲージを消費するので、サイコゲージの残量には常に気を配ろう。


技によっては削られてしまう。

サイコゲージについて

画面の両端、各キャラの体力ゲージ（オレンジ）の下に、「PSY」と表示のある青いゲージがある。これがサイコゲージだ。

各超能力技は、技によって特定のゲージ消費量が決まっていて、ゲージ残量が足りないと技を出すことができないので注意しよう。

あと、バリアガードを出している間はけっこうなスピードでゲージが減るので、無駄遣いするとピンチを招くぞ。

減ってしまったサイコゲージを回復するには、ボタン3つ同時押しすればよい。

このときは当然、無防備になってしまうので、一気に多量のゲージ回復をしたいときは、なるべく敵から離れてからにしよう。


間合いをとって一気に回復だ。

なお、ダッシュ移動中はゲージは全く回復しないけど、通常移動中は少しずつだが回復してくれる。

結界と吹き飛ばし

サイキッカーたちが闘いを繰り広げているのは、「結界」と呼ばれる巨大な立方体状の空間である。

この結界内壁は、敵の吹き飛ばし特性を持つ攻撃をくらって当たると、ダメージをくらうと共に大きなスキを作ってしまう。

まず吹き飛ばし特性を持つ攻撃には、強打撃技、コンボ技、つかみ技、超能力技がある。あと、攻撃ではないけど、バリアガードで弾かれた状態も吹き飛ばされた状態と同じと考えてよい。


「結界」の全体。

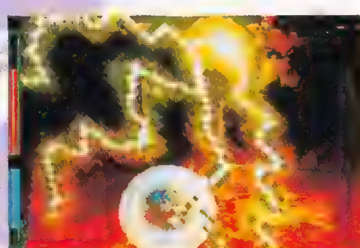
結界内壁に近いところで吹き飛ばされて壁に当たると、壁に当たった時点で追加ダメージをくらった上、壁からはね返って少しの間は無防備になってしまう。敵が近くにいたら、確実に追い打ちをくらってしまうぞ。


追い打ちいったれ！。

ただし壁からはね返ったところには、一撃加えるとダウンしてフラフラ落ちていくので、攻撃する側としては、最大ダメージを与えられる一撃を加えたいところだ。

フラフラ落下中は無敵状態なので、とりあえず敵のラッシュから逃れられるけど、敵が近くで追撃のチャンスをうかがっているようならバリアガード入力をしながら起き上がるようにしよう。


ゲイツが何か企んでるぞ。


バリアガードで起き上がれ。

サドンデスです！

1ラウンドは99秒で、タイムオーバーになると残体力の多いほうの勝ち…これはCPU戦のときだけで、対戦の時は1ラウンドごとにサドンデスマッチを行い決着をつけねばならないのだ。

サドンデスになると、メチャ狭い（ダッシュ1回で端から端だ）結界で、両者共に体力、サイコゲージ共にゼロにされた状態で闘わされるのだ。

だから、敵と体力差がすご——くあるから逃げまわって判定勝ちィーイエイ!!なんつーことは許されないのだ。


サドンデスの結界。狭い。

残体力で勝っているときこそ、無理にでもトドメを刺しにいかないと、サドンデスで弱パンチ一発くらって負けかねない訳。

残体力で負けている側は、あせってトドメを刺しにくる敵を返り討ちにしてやれ!!

各キャラ最強の連続技をブッ込むことに成功すれば、体力ゲージの3分の1くらいは一瞬で持っていけるから最後まであきらめずに闘おう。

ただし、残タイムと残体力を見て「もうこりゃ〜無理だ〜」となったらばサドンデスに賭けるのも必要だぞ。

実戦に入ったら

・その①ダッシュに慣れる

ダッシュを自在に使いこなすのだ。特にクイックダッシュからの連続技をガンガン使っていこう!!

・その②コンボ・超能力技

通常技コンボからの超能力技を出せるようになろう。次ページからの各キャラ連続技を参考にしてくれい

・その③バリアガード

とっさにバリアガードが出せないと生き抜けないぞ。

入れば昇天？

連続技特集

格闘ゲームといえば連続技。能力技を使ったその派手な数々を見よ!!

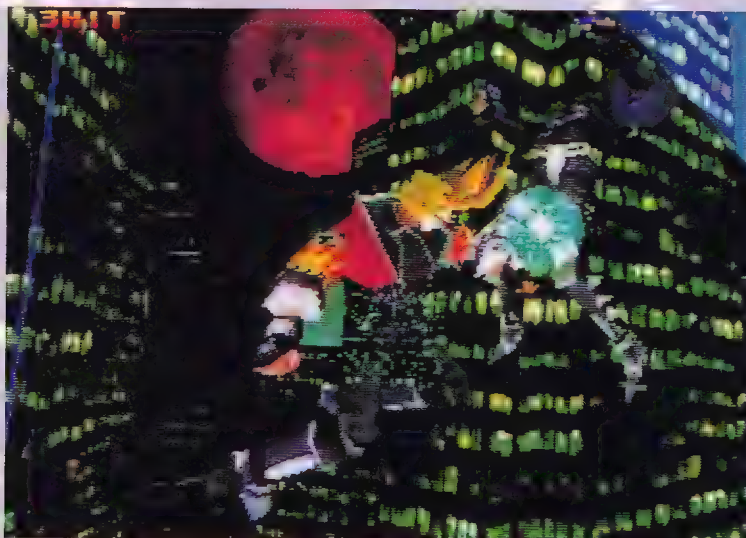
担当：ゲーメストサイキッカーズ　文：伊勢猫

格闘ゲームの楽しみのひとつでもある強力な連続技。画面の角にコンボ表示が出ることからもわかる通り、サイキックフォースにも能力技の多段ヒットだけではなく、近距離の通常技からの連続技といったものが存在する。

基本は弱→強、弱→弱→強!!

さて、近距離の基本技で能力技キャンセルをかけることができるのは、弱→強か弱→弱・強の強攻撃のみで、これ以外ではたとえ単発の通常技であっても能力技キャンセルをかけることは基本的にはできないようになっている。

また、これはどのキャラクターであってもいえることだが、弱・強のほうが弱→弱→強のコンビネーションよりもスキが少なく、その後の能力技へとつながりやすい。とはいえ、攻撃判定を持っている能力技であれば何でもつながるわけではなく、当然技の出が早いものに限られており、攻撃判定発生が遅い能力技については、通常技のコンビネーションからであってもつながらない場合がある。しかし、壁を利用した壁コンボであればつながらない訳ではない。



弱・強、弱→弱→強などは、連打せずに目押しすること。

壁と連続技

サイキックフォース独自のシステムである通称：壁と呼ばれる「バリア結界」。この壁へと相手を叩き付けた場合「追加ダメージを与えると同時に、相手にスキをつくれる」ことについては、以前の本誌でも説明したと思う。要は、この壁ヒット時のスキを利用してやることで、それまで通常はつながらなかった能力技を連続技として、相手に叩き込むことができるようにもなる。

やり方はいたって簡単で、コンビネーションの最後の強攻撃で相手を壁へと叩きつけてやればOK。通常のくらいポーズの時間にプラスして、壁スキの操作不能時間が加算され、いつもより長いことピヨってくれる。

したがって、より離れた距離から壁へとぶつけたほうがより能力技がつながりやすいとも考えられる。



壁スキ後は特定の能力技のみ多段ヒットすることが可能。

各キャラクター別に壁を含めた、弱→強、弱→弱・強の通常技からつながる能力技を表にまとめておくので、くわしくはそちらか、このあとのキャラ別のほうを参考にしていただきたい。

キャラ名	技名	弱→強	弱→弱→強	弱強→壁	弱弱強→壁
バーン	フレイムシュート	○	○	○	○
	エクスプローダー	○	○	○	○
	トライアングルヒート	×	×	○	○
	バーニングトレイル	×	×	○	○
	ゴッドフェニックス	×	×	○	○
エミリオ	シャイニングアロー	×	×	○	△
	シーカーレイ	×	×	△	△
	プリズムシール	×	×	○	○
	アークエンゼル	×	×	△	△
ウェンディ	エアクレセント１・２	○	×	○	△
	ボルテックスストリーム	×	×	○	△
	アースゲイル	×	×	×	×
ソニア	エレクトリッガー	○	×	○	○
	マグネットアンカー	○	○	○	○
	ギガンティックドリル	×	×	○	△
	テラディスチャージ	×	×	○	△
	エクスキュージョン	○	×	○	○
ウォン	戒めの洗礼	○	×	○	△
ブラド	メテオハンマー	×	×	×	×
	メガプレッシャー	○	×	○	△
	グラビティー∞	×	×	×	×
	アステロイドベルト	×	×	×	×
玄真	連炎符	×	×	○	○
	鬼火魂	×	×	○	△
	降雷誅	○	○	○	○
	呪縛殺	○	○	○	○
ゲイツ	ブーストアーム	○	×	○	○
	パイルバンカー	△	×	△	△
	スタンコレダー	○	×	○	○
	プラズマカノン	○	○	○	○
	オールレンジミサイル	×	×	×	×

●表の読み方

各キャラクターの能力技別について、それぞれのコンビネーションから連続技となるかどうかを以下のように表記。

○＝つながる
△＝つながりにくい
×＝つながらない

連続技 バーン

担当：GYU

今回はバーンにとって必要不可欠な連続技を多数紹介していこう。どれも威力が高く実用的なモノばかりだぞ。

ベーシックな連続技

連続技を決める際に注意すべきこととして壁による叩きつけの有無が非常に重要となる。まずは壁の存在を無視した基本的なモノを解説していこう。

A：近距離弱弱強→フレイムシュート

バーンが最も多用するであろう連続技がコレ。単純だが他の連続技の基点として用いるなど使い道が多いので絶対にマスターしよう。4ヒットで威力はゲージ約3分の1と難易度からいえばかなりお得だ。

壁を使った連続技

Aはいかなる状況でも有効だが、ここで壁を利用した強力な連続技を紹介しよう。

B：フレイムシュート（壁ヒット）→フレイムシュート

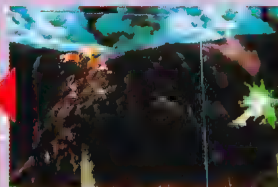
まずフレイムシュートで相手を壁に叩きつけてすかさずフレイムシュートで追い打ちをかける。もちろんAからこの連続技につなげることも可能。相手との距離次第では2段目をバーニングトレイルに代えることもできるぞ。

C：投げ（壁ヒット）→トライアングルヒート（1段止め）→ゴッドフェニックス

現段階でのバーン最強の連続技。まず投げで相手を壁に叩きつけ、トライアングルヒートで張り付ける。そしてレバーニュートラルダッシュで密着してゴッドフェニックスで追い打ち。計10ヒットで5割以上のダメージを奪うことが可能。

通常なら壁に一度ヒットしてしまうと追い打ちは1段しか入らないが、この連続技はなぜか壁に二度ヒットしたうえ7段も追い打ちが決まったことになる。

応用として投げの代わりに近距離弱弱強から狙ってもいいだろう。



まず投げで相手を叩きつけて、



トライアングルヒートで足を止めた後に、



ニュートラルダッシュからのゴッドフェニックスで、



10HIT。ゲージ半分ゲットだ。

連続技 エミリオ

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

必殺技について

必殺技を連続技に組み込む場合、1つ注意事項がある。それはエミリオの場合、「いくら必殺技を出したとしても相手を壁にぶつけなければ必殺技が連続でつながらない」ということだ。相手の反応が遅ければ当たってくれる場合もあるが、基本的にはバリアガードされてしまう。

もちろん他のキャラでは、壁にぶつけなくてもつながる必殺技もあるのだが、基本的にエミリオの必殺技はどれも技の出が遅く、通常技だけでは相手のくらい硬直が短すぎるため、必殺技を出したとしてもそれが届く前に相手の硬直が解けてしまうのだ。

では壁にぶつければ通常技は何でもいいのか？と言えばそうもいかない。仮に弱弱強などで壁にぶつけたとしても、この場合キャンセルでは必殺技を出せないため、こちら側も「（通常技の）硬直」が発生し、結果的にはつながらないのだ。

エミリオで連続技の最後に必殺技をつなげるには、単発だが硬直の短い強か、弱弱強からのキャンセルで相手をふっとばす必要がある。いちおう、必殺技でとばして必殺技・壁・必殺技なんかも可能だ。

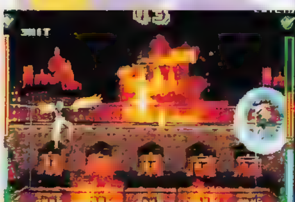
ただ、エミリオの場合ツライことにさらに条件が加わる。それは、以上2つの条件を満たしていても壁際で連続技を入れた場合はつながらないのだ。これも技の出の遅さのせいだが、これを回避する方法として**「壁からある程度離れた位置から出す」**というのがある。こうすることによって相手が壁に当たるまでのタイムラグが生じ、その時間分相手の硬化時間が長くなり結果的にこちらの必殺技が当たりやすくなるのだ。

つまりエミリオの場合必殺技を連続でつなげるためには、壁からある程度離れた位置から単発の強、または弱強や弱弱強からのキャンセルで出し（必殺技でもいい）、かつ「相手を壁にぶつける」必要があるのだ（厳しい!!）。

次回ではさらに詳しく説明していくぞ!!



壁にぶつけないと…、



いくらキャンセルで出してもガードされる。



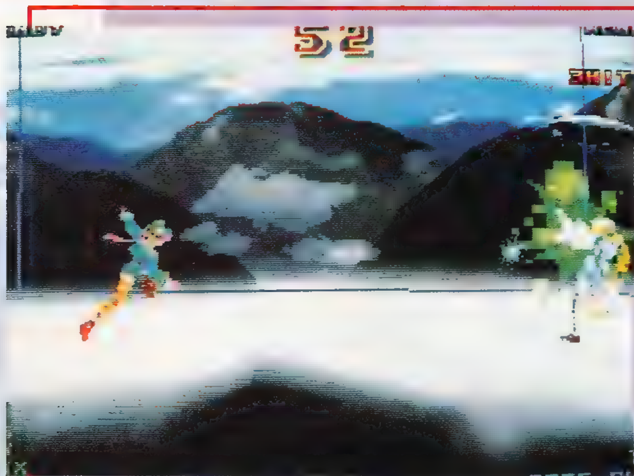
壁際では、実質相手はほとんど「壁硬直」しかないが…、



離れれば、通常技硬直（ふっとんでいる間）+壁硬直になり必殺技が当たりやすい。

連続技 ウェンディ

担当：KMT



数少ない連続技だが、安定しない…。

壁がないときは…

壁がないときは、弱↓強↓エアクレセントの連続技を狙っていくわけだが、この連続技は入らないときがある。

よって、常にこの連続技を狙っていかず、弱↓弱↓強↓ヴォルテックスストリームの連携も使っていこう。

この連携は、相手がバリアガード（壁が近い場合）、もしくはダッシュでよけなければ、くらってくれるぞ。

壁がないときは、連続技と連携技をうまく使いわけていこう。

壁があるときは…

壁がないときは、バリエーションの少なかったウェンディだが、壁の力を借りればいろんなことができる。

どんな連続技ができるかというと…、

○弱↓弱↓強↓エアクレセント（6HIT）

○弱↓弱↓強↓ヴォルテックスストリーム（7HIT）

これらの連続技は弱↓強からつなげてもOKだ。

これら2つの連続技は使いわけが必要で、エアクレセントをつなげる場合は壁が近いとき、ヴォルテックスストリームをつなげる場合は、コンボでふっとばしたときにギリギリ壁にぶつかるようなときに使おう。



壁との距離がこれくらいなら、エアクレセントを使う。



こちらの場合は、ヴォルテックスストリームを使おう。

弱↓弱↓強から超能力をつなげるときに注意したいのが、強の部分が2段攻撃だということだ。

キャンセルをかける時は、2段目の蹴りを見てからでは遅いので、強のボタンを押したらすぐにコマンドを入力しよう。

ウェンディは、もともと連続技に使える超能力技は少ない。そのため基本的な連続技は、ちょっとさみしいものがあるかもしれない。

しかし、いろいろと探せば意外なものがつながったりするぞ！

連続技 ソニア

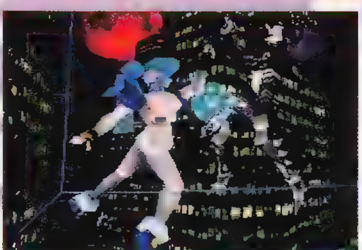
担当：伊勢　猫

ソニアの通常連続技からつながる能力技の数は非常に多く、全8キャラの中でもその安定度は、トップクラスの性能を秘めている。

狙いはエクスキュージョン!

サイキックフォースの能力連続の基本となるのは、弱↓強と弱↓弱↓強の通常連続技。もっとも簡単かつ安定する弱↓強のコンビネーションからつながるソニアの能力技は、エレクトリッガー、マグネットアンカー、エクスキュージョンの以上3つがそれとなっている。

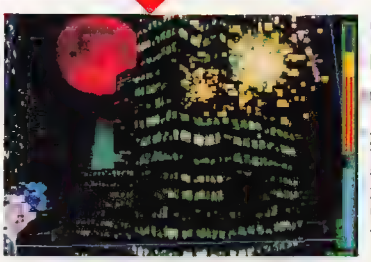
基本的にサイコゲージが半分以上あるのだったら、狙っていきたい能力技は、エクスキュージョン。普段は直線的で硬直が長く使いづらい技だが、そのダメージ量は非常に多く、入っただけでも体力ゲージの約半分を奪うことができる。まさに連続技専用の能力技といってしまってもいい。コレに対してエレクトリッガーは、ゲージは半分以下で、エクスキュージョンが撃てないときの補助的な連続技として、使っていけるのでゲージの残量によって使い分けていこう。



近距離通常攻撃の弱から…、



強攻撃へとつないで…、



エクスキュージョンでこの減り方！

ちょっと特殊なマグネットアンカー

エレクトリッガー、エクスキュージョンなどと同様に高い安定度を見せているマグネットアンカー。この技は先のふたつとは少し性質が違った特殊な技となっている。実はこの技自体には攻撃力がなく、相手を引き寄せるといった性質をもっているのだ。基本的にマグネットアンカーで引き寄せた後には、通常技を叩き込むことができる。したがって、通常技から使っていくよりは、相手の能力技を遠くで避けたときなどダッシュで間に合わないときに使っていくのがいいように思う。しかし、サイコゲージが90%あるのであれば、弱↓弱↓強↓M・アンカー↓弱↓弱↓強↓壁↓エクスキュージョンなどといった大道芸的な連続技も狙っていくこともできるので、サイコゲージに余裕があるときには狙っていくのもまたよし。

しかも、牽引中に短い時間だが自分の位置を移動して変えることができるので、その後の通常連続技で必ず相手を壁に叩きつけられるぞ。



引き付け終わった後に、少しだけど移動することが可能だぞ!!

壁スキには、ゲージがあればエクスキュージョンを、安定していくならエレクトリッガーを狙っていこう。ちなみにこの状態ではテラディスチャージは1HITのみ、またマグネットアンカーもその後に1HITしかできないぞ！

連続技 ブラド

担当：石井せんじ

基本のコンボは弱強重力蛇

ブラドのクイックダッシュからの連続技は、基本的にメガプレッシャー、すなわち重力蛇につなげていくことになる。

重力蛇は、弱→強→重力蛇とキャンセルでつなげば、確実に決めることができる。弱→弱→強→重力蛇は、途中に結界（壁）にぶつけないと決めることができない。ただし、弱弱強→壁→蛇とつなげることができればダメージはこちらのほうがかなり大きい。

現実の対戦では、弱→弱→強とつないだ時点で壁にぶつかってくれる状況は多い。位置関係に注意しつつ、決められるときはできるだけこちらを決めていこう。

もう1つの重要な連続技は、アステロイドベルトをつけてクイックダッシュからコンボを入れていくもの。アステロイドから、弱→弱→弱→強とつないでいく。長いコンボにしておけば、この最中に回っている岩が当たってくれてHIT数を増やしてくれることだろう。

最初のクイックダッシュのときに逃げられても、岩がかすってくれればいい。パンチを空振りしなければ、岩が連続HITしているところに再びクイックダッシュして方向転換しよう。それによってコンボをつなげることができる。

この2つを組み合わせて、アステロイド→弱弱強重力蛇というコンボも可能。壁にいつぶつかるかでつながらない



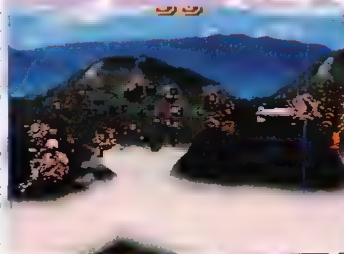
まずクイックダッシュで近づいて弱→弱→強。



うまい具合に壁に届けば、確実に蛇がつながるぞ。

こともあるが、10HIT以上いけば体力を3分の2奪うことができる。一発逆転の、ブラド最強連続技だ。

その他は、壁を利用したコンボがある。サテライトフォール（岩とばし）を当てて相手が壁にぶつかったら、クイックダッシュで近づき回っている岩を一個だけ当てることができる。また、メテオハンマーを当て、壁に吹っとばしたらクイックダッシュ大パンチが入る。威力を考えれば、本当はクイックダッシュ投げをコンボでつなげるのがベスト。



サテライトフォールを決めたときは、たいてい壁に当たるはず。



クイックダッシュで近づき、回っている岩で追い打ちだ。

常に岩をまといたいブラドだが、接近戦となるとそれもままならないことが多い。クイックダッシュの殴り合いから、確実にキャンセル重力蛇が入れば、確実にパワーUPするはずだ。

連続技 ウォン

担当：Dr.Ace

剣がすべて

ウォンの連続技は、ゲーム共通の通常コンボ以外は剣がすべてだ。

右向きの弱強剣が基本で、あとは弱弱強壁剣が実戦でもっとも使うタイプの連続技だ。場合によっては弱弱弱弱強壁剣や弱×4壁剣が入るケースもある。位置関係によって変わってくるので、やりこんで体で覚えていこう。

実は前回で、ほとんど剣について述べているので、詳しくはそちらを参照してほしい。他のキャラとは逆になってしまった感があるが、そういったことは前号を見てもらい、今回は他のことを突っ込んでいこう。

移動技は間違えずに

結構、意図しないのに勝手に出てしまう移動技全般。勝手に出ないようになるのはもちろんのこと、できればゲージの無駄にならないよう使い方をわきまえていこう。

移動系の技で出現位置を選べるものはすべて、弱で相手に向かって左、強が向かって右に出現する。同時押しは後ろだ。虚空の幻影は弱しかないので、これはいいだろう。使ったあとどこに出現するのかを分かった上で使っていこう。

基本的に移動系の技を使って出現位置近くに相手がいる場合は、何らかの技が入るといったことがまずないので、よほど相手が弱いと踏むまではバリアガードをするようにしよう。バリアガードなら確実に間に合う。

それだけでは意味がなさそうにも見えるかもしれないが、出現位置を考えつくしたのならバリアガードで結界に飛ばしたりすることもできるかもしれないという期待も持てる。

間違って出てしまう場合のほうが多いだろうが、だからこそバリアガードを敷いておこう。

一番使えるのはやはり運命の選択で、相手に攻撃された瞬間に使うと「ハズレですよ」と言うも、隙まったくなしの使える技だ。がしかし、暴発ももっとも多い。

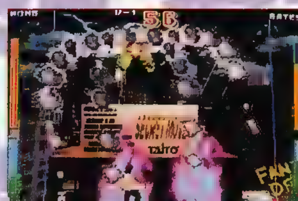
この最中に相手が攻撃なんかしていてくれると、明後日の方向を向いているはずなので、こういったケースならば攻撃に転じよう。



確実にバリアガードを。

次元の瞬きは実は消えるところに隙があり、移動後もちょっと早いだけで技がホーミングしてくる。非常に使い勝手の難しい技だ。使うのは壁に当てたときに追い打ちでコンボを入れに行くときぐらい。

よって弱か強のみを使う。後ろに出る同時押しは今のところ結局使うことがなさそうだ。



ここなら弱。

虚空の幻影は相手の連続技が終わったときにのみ出せる技なので、途中で抜け出せるようなことはない。だが、レバーを入れつつ出す技なので、よろめき回復も同時に行っているため、強攻撃と超能力技のつなぎが甘い場合には抜け出せる場合がある。

しかし、先の次元の瞬きと同じく、出現後の場所に技がホーミングしてくる場合が多々ある。これではゲージの無駄遣いだ。こういったケースを防ぐためにもバリアガードをきちんと入力しておこう。



虚空後もやはりバリアを。

やはり何だかんだ言って、ウォンのゲージは殆どが剣か「時よ」に回されることだろう。

連続技 玄真

担当：KAL

一見不器用そうで連続技とは無縁なイメージの玄真だが、彼は実はテクニシャンなのだ。

連続技のバリエーションそのものはかなり豊富で、用途別に分けていくこともできる。

その中から、今回は実戦向きのものをピックアップして紹介していこう。

簡単に狙える編

散布機雷である連炎符と共に、玄真のメイン武器となっている飛び道具、鬼火魂。

出るまでが遅い鬼火魂だが、出したあとのスキは非常に少なく、また弾速が遅いため、鬼火魂を出したあとにすぐに自由に動けるようになる。

もし、その自由な状態のときに相手が鬼火魂に当たったら、すぐにクイックダッシュで追いかけて殴りかかろう。「鬼火魂・パンチ」が連続技になるからだ。

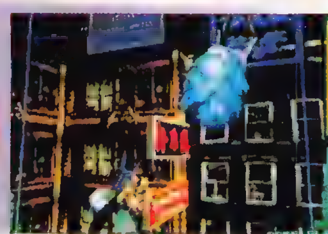
万能編

パンチが入ったら、次の連続技を狙ってみよう。

弱→弱→強→キャンセル鬼火魂

近くに壁があれば、「強→壁→スキ」となっているところに鬼火魂がヒットする。威力がかなり高く、コマンドも簡単で消費ゲージ量が少ない、いい連続技だ。

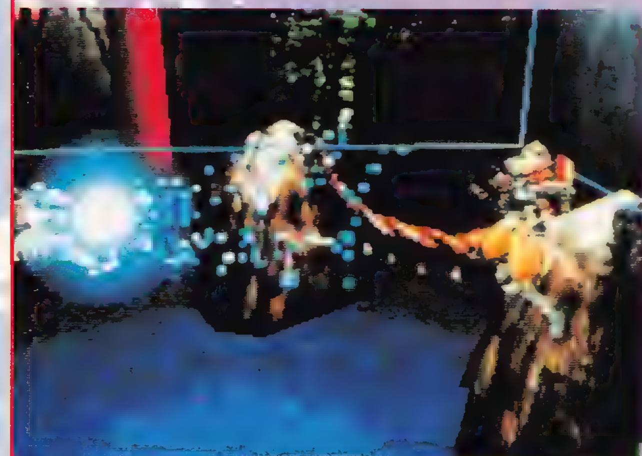
近くに壁がなくて連続技にならなくても、すでに鬼火魂が迫っているので相手は自由には振る舞えない。失敗時のフォローもバッチリなのだ。



鬼火魂を相手がくらったら…、



すぐクイックダッシュ→パンチ。連続技が入るぞ。



呪縛殺のあとも、壁ではね返ってるところなどに一発、ガツンと入る。

忘れずに決めよう編

玄真の超能力技は、ヒット後追い打ちしやすいものばかり。鬼火魂ヒット後に殴るのと同じように、呪縛殺・強攻撃(遠ければ通常弾)、降雷珠とヒット後は相手が下へ落ちていくので、ノーマルダッシュで狙って接近するか、遅めにコマンド入力をはじめて呪縛殺を出すなどしないといけないぞ。

連続技 ゲイツ

担当：VMT-RED

超能力技の中では、パイルバンカーが一番かっこいいゲイツ。しかし実際に強さを求める対戦プレイをするならば、接近戦で通常技コンボからのプラズマカノンやスタンコレダーを駆使しないと、勝率は上がらないだろう。

という訳で基本的かつ有効な連続技を紹介してみよう。

プラズマカノン超重要

まず最初にマスターするべきなのが、プラズマカノンがらみの連続技だ。なんといっても1回入れれば、そのまま多段コンボに持ち込める場合が多いので、弱パンチで敵をとらえたら確実にプラズマカノンにつなげられるようにしたい。例外は、画面下のほうで通常技コンボで殴り切れば、壁に当ててダウンを奪える場合。この場合はダウンした敵の起き上がりにスタンコレダーのラッシュをかけるのが有効なので、サイコゲージを温存したままダウンを奪えるならそのほうがよいのだ。

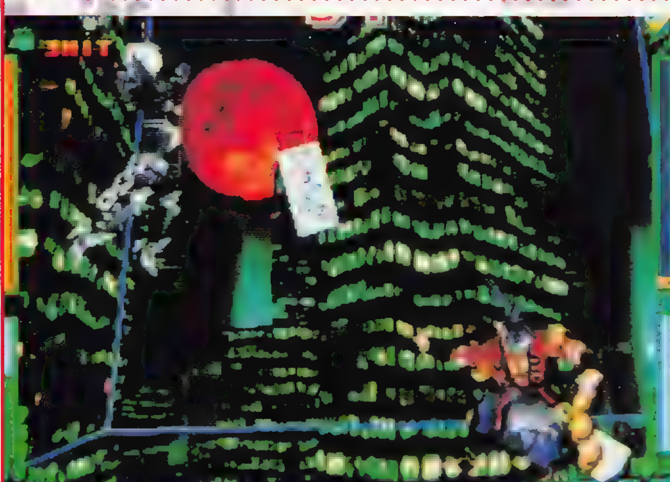
スタンコレダーでのラッシュは、バリアガードとの2択を迫るのが有効なので、意外とサイコゲージ残量が必要だということを覚えておこう。



ゲージ満タンでラッシュ開始。



この位置なら通常技のみコンボだ。



右→左方向だと、なぜかつながらないのだ。

その他の連続技

その他の連続技に関しては、表を見ながら説明していこう。

まず(弱)→(強)→ブーストアーム。割と減らせるので、サイコゲージが45%未満の時は、使う価値はある連続技だ。

入力が早ければ、(弱)→(強)→パイルバンカーも可能だが、サイコゲージが60%あるならプラズマカノンを使おう。

(弱)→(強)→スタンコレダーはう〜ん…しいて使う状況は実は少ないかも。

(弱)→(弱)→(強)→スタンコレダーは自分と敵の位置関係によっては、ちゃんと入力してもつながらないので注意。

一応、現時点での最強連続技は、(弱)→(弱)→(強)→Pカノン×2回からの投げだ。10HITになっている。HIT数だけなら最後をバルカン(通常ショット)にすると12HITになるけど…超意味なしですね…。

凍てつく心のラスボス キース

ついに!!残るシークレットキャラを紹介だ。サイキッカーたちの前に敢然と立ち塞がる男、キース。さて、その実力はいかに?
担当：真空松山

ある一人の超能力者の物語

彼は3年前、ある機関によって捕らえられ、超能力研究のためのサンプルとして扱われていた。そこで彼は地獄のような日々を過ごし、身も心も疲れ果てていった。

次々とボロ雑巾のように捨てられていくサンプルたちを見ながら、彼の怒りは日に日に蓄積されていった。

そしてついに、他のサンプルたちと協力して暴動を起こすことに成功する。だが、殊のほか研究所の対応は早く、仲間たちの犠牲の下、結局彼、キースだけが脱出に成功する。

そこで、彼は誓った。サイキッカーの未来は自分が作り出してみせると。

超能力集団「ノア」が誕生する前の話である。

こんにちはキースさん

各キャラクターのCPU戦をプレイする上で、最終関門として立ち塞がるのが、この超能力集団「ノア」の総帥「キース」である。

そのストーリーから見て取れるように根っからのワルじゃーなく、流されるまま生き抜くまま、抗えない環境に仕立て上げられてしまった悲しきダークヒーローみたいな感じ。

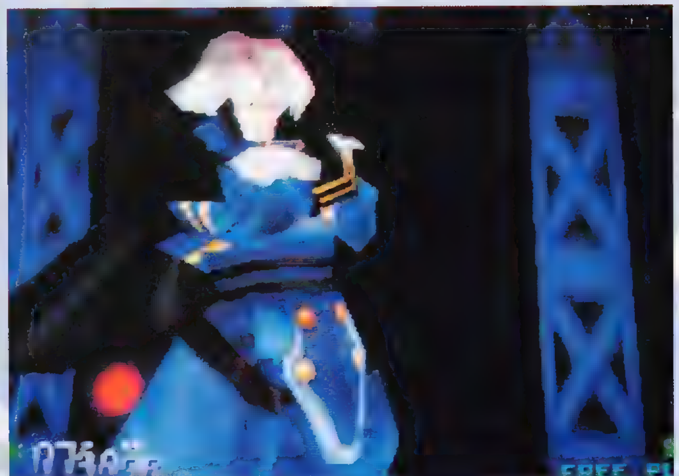
前述にはCPU戦の途上に登場すると書いたが、キースが何人目に出てくるかは各キャラクターにより違ってくるぞ。何人目に出てくるかはプレイしてのお楽しみだ。

凍て牙むく蒼い魂

で、このキースさんの性能であるが、運動性能―通常移動速度やダッシュ力、並びに通常技は既存の選択可能キャラクターと大差ないのだが、やはり大きく抜きん出ているのは「超能力必殺技」。

5つある必殺技のどれもが、実用的かつ見た目カッチョえモノばかりである。

とりあえずキースが使用してくる必殺技について軽く説明しておこーか。技の性質さえ押さえておけば、ゲーセンで初めて対峙したときもなんぼかマシになるかもしれん。



誇らしげに腕を組むキースさん（18）。

「フリジットトランス」

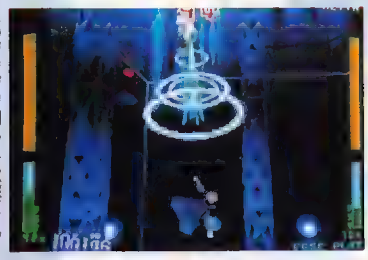


髪型がエスパーちっく。

割と頻繁に投射してくる氷の飛び道具。注意しなければならないのは、一本の飛び道具に見えて、実は多段ヒット判定だというコト。

バリアガードしなかった日にはガリガリと削られたあげく、一気に壁までもっていかれるのは必定。

バリアガードを張ってガードしたときでも、完全に飛び道具をバリアで消しきるまでは、ガードをとかないようにしよう。



このガリガリ削られる感がイヤーン。

「フリジットスパイン」

自分の前方180度を覆う氷の壁（霧状）。接近戦で出されるとひじょーにやっかい。

不用意に近づいてもこの技で撃退されるのがオチなので、無謀な突っ込みは避けよう。「相手がスキを見せた（通常技を空振り）時以外は突進しない」これがお約束だ。



攻撃射程は短いものの、範囲は広いぞ。

「フリジットプリズン」

コレに捕らえられると氷の結晶の中に捕らえられ、後に大ダメージ。スパイン→プリズンの連続攻撃をくらわないようにしたいと思う次第。



引っかかると痛い。至近距離では十分注意。

「フリジットシェル」

キースの技の中で最もやっかいだと思われる技。身の回りに何げなく氷のバリアを展開するのだが…。

これが―さりげないまでに強力でイヤらしい―要はバリアガードを展開したまま動けるって話じゃないですか。通常技をたたき込もうが、超能力攻撃を命中させようが、シェルが有効な間はすべて無効にされるのだ。とりあえずシェルを張られたら有効時間切れまで逃げ回ったほうが賢明か。でもタイムオーバー前に張られた日にゃー。…トホホ。



投げに行くのは無理!!逃げろ。

「ブリザードトゥース」

キース最大の攻撃技。デモで撃っているアレだ。サイコゲージ消費量に比例するだけの威力を持つ。

とりあえずキースが停止して、竜の頭がチラとでも見えたらすぐバリアガード。きっちりバリアを張ればそれほど怖い技じゃないぞ。

全体的に主人公（バーン）と似た性質を持つキースだが、やはり目を見張るべきは防御面での技の多彩さ。うかつに踏み込めない鉄壁の守りが嫌らしいのう。

待てばかならずスキを見せるはず。焦らず急がず、キースの動きをじっくり見て攻めるが危地。いやさ、吉。



竜だよ。魚じゃないぞ。

「呪いの剣」の秘密とは!?

Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™

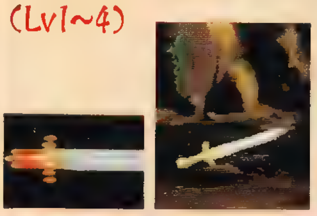
闘いを彩る30の脇役たち
ブキール商店繁盛記

このゲームに登場する武器は計32種類。今回はこれらを詳しく紹介していこう。君はここに挙げた武器すべてを手にすることができるか?

武器には剣、斧、メイス、杖、ワンドの5種類がある。キャラによって持てるものは変わってくるが、いずれにしても武器がなくては始まらない。冒険を進める上で熟知しておくに越したことはない。

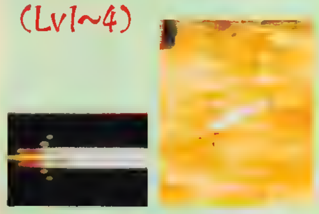
クレリックとマジックユーザーを除く4キャラは、後半になると「魔法剣」の重要度が増す。魔法剣とは炎、氷、雷、及び伝説の剣の4種の剣を指し、強敵ガーゴイルを斬ることができる点で冒険に欠かせないものになるだろう。

ノーマルソード（Lv1〜4）



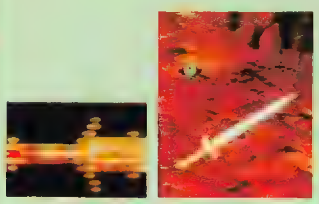
ファイター、シーフの初期装備。威力は普通だがリーチは長めで扱いやすい。レベル4にもなれば十分強力な剣だ。

ショートソード（Lv1〜4）



短剣。エルフの初期装備。振りが早いがリーチが短いのが欠点。ファイターのみノーマルソードとの二刀流が可能。

バスタードソード



ノームの店かドラゴンの洞窟で手に入る大剣。リーチが長く、威力もノーマルソードLv4より僅かながら高い。

ツーハンデッドソード



両手持ちの巨大なファイター専用の大剣。威力満点でリーチも長いが振りが遅く、連続斬りもない。ウケ狙い系武器。

ソード オブ フレイム



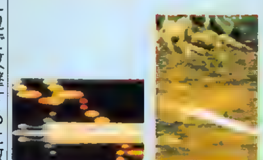
炎の剣。これで攻撃した敵は燃えて倒れる。いちいち敵がダウンしてしまうので時間単位の攻撃力はかなり低い。

ソード オブ フリーズ



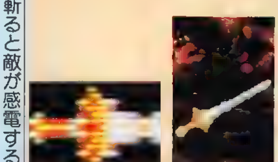
氷の剣。これで攻撃すると敵が凍り付く。ダウンするまでに4回攻撃することができるので使える。後半必須の武器。

ソード オブ ライトニング



雷の剣。斬ると敵が感電する。この3種の剣は、攻撃判定が大きくなるのが一番の強みだ。

ドラゴンスレイヤー



ドラゴンの角から作られた最強剣。竜に対して強いといわれるが、真偽のほどは?

取っ解け!! 呪いの剣

D&D2に2本存在するという呪いの剣。もしも呪いを解くことができれば、この上なく頼もしい最強の剣になるだろう。その謎が今、紐解かれる。CSWの容易はいいか!?

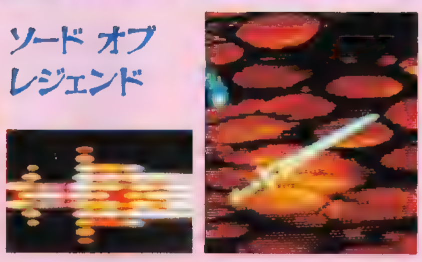


呪いの剣1



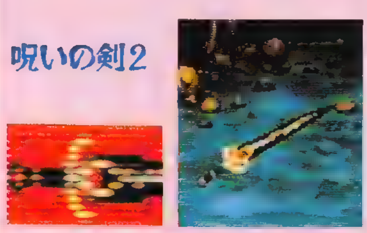
ラファエルの洞窟・B27Fにて手に入る。振るとランダムでダメージを受ける。実はこの剣こそが伝説の剣なのである。

ソード オブ レジェンド



呪いの剣1を50数回振ると呪いが解けて生まれ変わる。すべての攻撃がクリティカルヒットし、ワンセットでボスゲージを一本近く減らす凄まじい攻撃力を持つ。その上魔法剣。これ以上何を望むのか。

呪いの剣2



腐海の隠し部屋でグールに守られた、石化の罠がかかった鉄の宝箱に入っている。振るとランダムで麻痺してしまう。

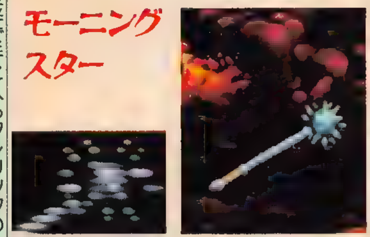
ホーリーアベンジャー



呪いの剣2をクレリックが8回拾うことで呪いが解ける。その正体は聖剣・ホーリーアベンジャー。アンデッドのザコ敵は一振りで倒すことができる。ただしリッチには普通の剣とは変わらない。

モーニングスター

殴り系の最強武器。クレリックがこれで対空技、強攻撃をすると…。買うと8000S。



ウォーハンマー

後半で手に入るクレリックの強力な武器。これで攻撃すると高確率で敵を気絶させることができる。バグ追い打ち可。



メイス（Lv1～4）

クレリックの初期装備。リーチが短いのでさっさと売ってしまおう。ドワーフなどに持たせると面白い（見た目が）。



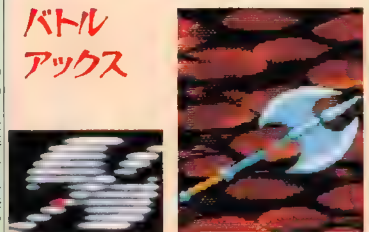
スタッフ オブ スネイクス

杖といってもクレリックの武器。攻撃すると蛇が噛みついて敵を麻痺させる。



バトルアックス

両手持ちのどわーふ専用武器。ツーハンデッドソードのドワーフ版にあたる。例によって振りが遅く、連続斬りがない。



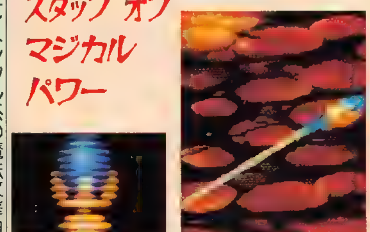
ハンドアックス（Lv1～4）

ドワーフの初期装備、手斧。ドワーフ自身の攻撃力が高いこともあってレベル4になれば相当の攻撃力が期待できる。



スタッフ オブ マジカルパワー

魔法攻撃力が上がる杖。ちなみに杖自体の攻撃力はストライキングの杖が一番高い。



スタッフ オブ エレメント

エレメンタル系の魔法攻撃力が上がる精霊の杖。具体的にはコンジュアエレメンタル、ジンリングなどの威力アップ。



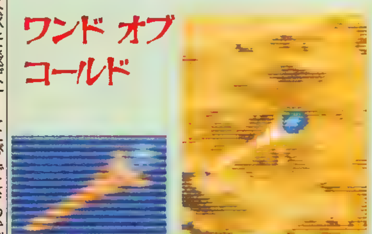
スタッフ オブ ストライキング

マジックユーザーの初期装備。ストライキングがかかった普通の杖。キャラ特性もあり、攻撃力はかなり低い。



ワンド オブ コールド

地上から氷の槍を発生させる武器。この氷槍はダウンした敵にも当たる。20発で壊れる。



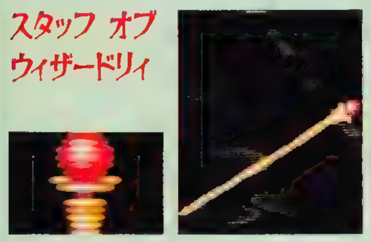
ワンド オブ ファイヤーボール

火球を飛ばすことができる武器。殴り判定もあるが、20発火球を飛ばすと壊れてしまう。残り5発でメッセージが出る。



スタッフ オブ ウィザードリィ

魔法攻撃力が大幅に上がる。最終面の炎に囲まれた宝箱に入っている。ファイナルストライクにも関わる重要な杖。



（お詫びと訂正パート2）（連載すんなって）

すいません。また間違いがありましたので訂正したく思います。

前号のコクピットアイテム表のホーリーネスリングですが、点数はバージョンによって入るものと入らないものがあります。また、メダルはどの店でもOKです。メダルを持って最初に買ったアイテムはお金がかかっていません（ノームの見せはダメ）。では何かあったらまた。

ワンド オブ パラライゼイション

これで敵を殴ると、喰らいポーズのまま一定時間硬直する。その間は敵の喰らい判定もないので足止めにしかならない。



ワンド オブ ライトニングボルト

縦に長い雷の柱を飛ばす。ワンドの中では最も使い勝手がいいが、いかんせん威力が低いし、やはり20発で壊れる。



後半に行けば行くほど切実な問題になってくるのがアイテムサークルに何を入れるか、という問題である。

アイテムは一人につき7つまでしか持つことができず（手に1つ、バックパックに6つ）、しかも固定アイテムがあるので、どういう組み合わせでアイテムを持っていくかは極めて重要である。

例えばファイター。ノーマルソードとガード（これが邪魔）で持てるアイテムは5つ。氷の剣を持ち、エザーホーデン用にライトニング、ナグパ用にコンティニュアルライト、さらにキュアシリアスワンズを持っていくとすると、残りはたった一つ。ここに大オイルを入れればもう満杯だ。エザーホーデン後はライトニングで一つ開くが、ダークウォーリア2のためにシルバーダガーやハンマーをもてば結局満杯。もちろんこれはひとつの例に過ぎないが、9面辺りからこういうことを真剣に考えなくてはならなくなるぞ。

その点固定アイテムが一つしかないクレリックとマジックユーザーは楽。ジルっぽい。



何を持つべきか、そして何をあきらめるべきか…まだ若い、大いに悩むがいい。

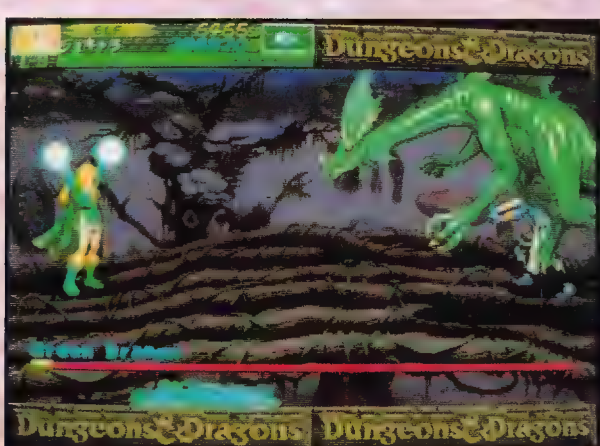
Dungeons & Dragons™

D&D® シャドウ オーバー ミスタラ

予価1480円

ゲーメストムック　5月25日頃発売

ミッキー　てなわけで、D&Dムックだ。
アナーキャー　なんかこういうのも久しぶりの登場だなあ。
ミッキー　で、どうなの？
アナーキャー　いわゆる、いい意味でのゲーメストの暴走本だね。年に何回かはあるという(笑)。もうほとんど趣味の本。商売ぬきだよ、ほんと(笑)。おれがこんなこと言っていいのか（涙）。
ミッキー　じゃあ内容は期待していいのね？
アナーキャー　そりゃもう。ライター陣のこのゲームのやりこみぶりときたら、もう。なんでその熱意を原稿書くのに使わんのじゃっていうくらいなもんでさあ（血涙）。
ミッキー　そりゃ期待できそうだ。
アナーキャー　ほんとに。あとはライターが締め切りさえちゃんと守ってくれれば言うことなし。そう、しめきりだ。守ってね。絶対まもりなさい。原稿あげん間は内神田一帯では、命よりも原稿用紙1枚のほうが重いんだぞ、オラアー
　原稿があがんないと、乙女座からの暗黒電波がぴぴPーって僕の悪口を言うンデチュ。違う違う、僕じゃナイでごわす。あ、チョウチョだ、チョウチョでチュー。あはあは。
ミッキー　相変わらず追い込まれているねえ。

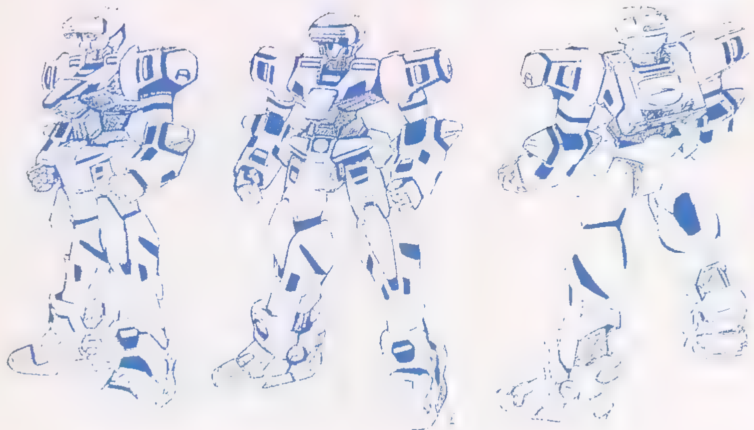


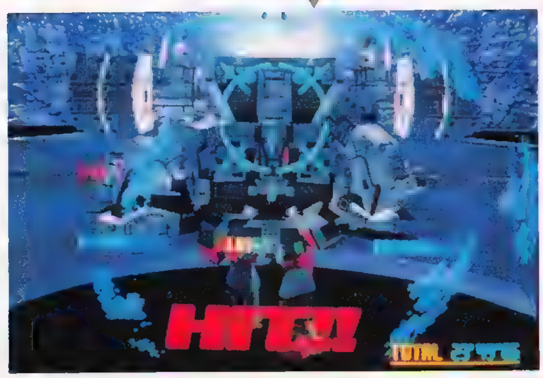


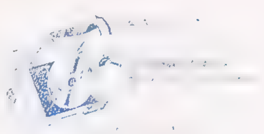
Execute

The OPERATION MOON GATE

4.30 IN STORE







お待たせしました。只ならぬクオリティをもっての登場!! 単なる攻略本という位置づけではなく「バーチャロン」という世界観の紹介を目指した一冊。大きさもA４判とサイズアップ！セガ描き下ろしのCGイラストあるよん。とてもキレイ…ウットリ…。

攻略面では基本レバー操作から解説。意外に知っているようで知らなかったシステムのことについてもフォローしてます。また、技表として各武器を３視点から撮影。軌道や弾数を確認できます。ワンダホ〜ッ！各キャラごとに対CPU・対戦攻略を展開。CPU戦においては対ヤガランデ・ジグラット戦それぞれにコーナー化して攻略。買うっきゃねぇ！

VIDEO GAME MAGAZINE

2000 YEN(TAX IN)

電脳戦機

ゲーメストムック Vol.32

CYBER TROOPERS

バーチャロン

VIRTUAL ON

創刊10周年記念!!

カード全員サービス!

いよいよ応募もラスト。応募方法をよく読んでグーなテレカをゲットだ!

みんなのおかげでゲーメストは、創刊から10周年ーゲーセンが暗いのだの不良のたまり場だのというイメージを払拭し〝ゲームセンターを10倍おもしろくする〟というキャッチフレーズで始めて10年。でもまだ、ここは通過点。20、30年を目指してこれからもスタッフ一同ガンバるので、みんな応援よろしく!

この10年がどうだったかというのは付録を見てもらうとして、とりあえず通過記念ということで始まった全員テレホンカードサービスもいよいよ最終の応募。ここと36ページの応募方法をよく読んで、間違いのないように応募してね。

今回はメーカーさんからのお祝いのメッセージも掲載だ。メーカーさん、多謝!

応募に必要なモノ

1：返信用封筒。 36ページの応募用紙と80円切手を貼った定型封筒のこと。これは実際の発送に使用します。希望テレカの番号には気をつけてね。

2：応募券2枚。 ゲーメストEX4月26日発売号、コミックゲーメスト5月号、ゲーメスト5月15日号のいずれかの応募券と、この号のとを合わせたもの。もちろんこれ以外の組み合わせでもOK。

3：500円切手1枚。

以上の3つを封筒に入れ、応募方法に書いてあるあて先まで送る。出すときに切手を貼るのを忘れないでね。

締め切りは5月29日（消印有効）だぞ。

んで、ワクワク待っていると希望のテレカが君のもとに届くという寸法だ。

（一通の応募につきテレカ一枚です。また、商品の性質上、お手元に届くのは7月中旬になります。ご了承ください）

① 豪血寺一族 最強伝説

「創刊10周年おめでとうございます。この勢いのままアーケードゲームの歴史と共に目指せ100年、週刊化!」

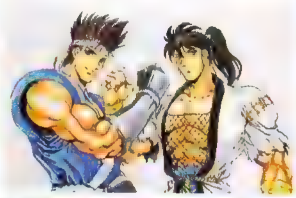
（提供 アトラス）



② ハンゾウ&サスケ（オリジナル）

「10周年おめでとうございます！アーケードゲーム雑誌の大道を歩み続けた10年間でしたね。これからもよろしくお願いします」

（提供 ADK）





③ アート オブ ファイティング 龍虎の拳外伝

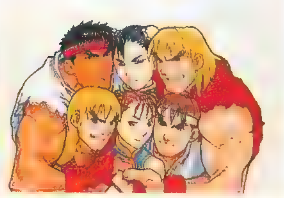
「10周年おめでとうございます。これからもゲームを盛りたて、ユーザーを楽しませるような雑誌をつくり続けてください」

（提供 SNK）

④ ストリートファイターシリーズ（オリジナル）

「ゲーメストさん、10周年おめでとうございます。これからも共に飛躍しましょう」

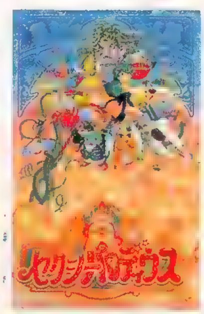
（提供 カプコン）



⑤ セクシーパロディウス

「10周年おめでとうございます。コナミはゲーメストさんと一緒に歩いてきたようなものですね。これからもどうぞよろしく」

（提供 コナミ）





⑥ スーパーぷよぷよ通リミックス

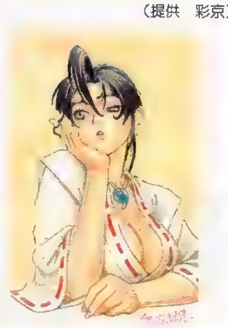
「10周年おめでとうございます。ごぶさたしておりますが秋頃までには誌面に参加できると思いますので、今後ともよろしくお願いします」

（提供 コンパイル）

⑦ 戦国ブレード（オリジナル）

「創刊10周年おめでとうございます！10年前、彩京は…なかったですね。実は今年で4周年なんです。これからは〝兄貴〟と呼ばせてください」

（提供 彩京）



⑧ 神風拳（オリジナル）

「ゲーメスト10周年おめでとうございます。10年というとよちよち歩きの赤ん坊が分数の計算も覚えてしまう年月です。継続は力也!!」

（提供 ザウルス）





⑨ ハイパーリアクション（オリジナル）

「おめでとうございます。創刊から10分の1世紀ですか。早いものですね…。まだサミーは10年経たない若造ですが、これからも頑張りますので、よろしくお願いいたします」

（提供 サミー工業）

みんな、ありがとう

SPECIAL THANKS!

ゲーメスト特製テレホン

⑫ E雀ハイスクール（オリジナル）

「10周年おめでとうございます。10年前、普通の書店ではあまり見られなかった本誌が、いまやコンビニで買えるとは…。ゲーム業界の成長と共に歩んできた苦労が偲ばれます」

（提供　セイブ開発）





⑪ 流星雀士キララ☆スター（オリジナル）

「祝、創刊10周年。お世話になりっ放しの10年でしたが、さらにお世話になるべく良作を開発し精進して参ります。よろしくお願いいたします」

（提供　ジャレコ）



⑩ わくわく7（オリジナル）

「創刊10周年おめでとうございます。今後ますますご発展なさいますことをご期待申しあげます。"ワクワク7"もヨロシクね」

（提供　サン電子）





⑭ ガンブレードNY（オリジナル）

⑬ バーチャファイターキッズ（AM2研）

「創刊10周年おめでとうございます。アーケードゲーム業界全体の底上げを目指し、これからも共にがんばりましょう」

（提供　セガ・エンタープライゼス）



⑰ スカルファング

「この10年の間、業界に多大な影響を与え続けてきたゲーメストさん。これからもそのスタンスを守り続けてください」

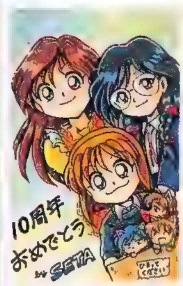
（提供　データイースト）



⑯ サイキックフォース（オリジナル）

「10周年おめでとうございます。これからも20年、30年と続けていただきたいと思います」

（提供　タイトー）



⑮ スーパーリアル麻雀PⅥ（オリジナル）

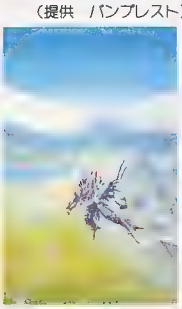
「10周年おめでとうございます。リアル麻雀は来年で10年目。1年後輩だけど、これからもお互いに末永くがんばりましょうね」

（提供　セタ）

㉒ 魔装機神

「創刊10周年、誠におめでとうございます。我々メーカーが頑張ることがゲーメストのさらなる飛躍につながると考え、よりよい商品づくりをしていきたいと考えております」

（提供　バンプレスト）





㉑ スーパーボンバーマン4

「10周年おめでとうございます。その間、ゲームは2Dから3Dへ。いったいどこまで進化していくんでしょう。最後まで見届けてください」

（提供　ハドソン）

「スタッフの皆さん、いつもご苦労様です。10年間で蓄積されたものを武器に、これからも前進してください。業界は常に動いておりそのスピードも速いですが、情報伝達速度に正確性を持ってメーカーとプレイヤー間のブリッジ役をお願いします」

（提供　ナムコ）



⑳ ソウルエッジ



⑲ ゼビウス3D/G

⑱ デッド オア アライブ（オリジナル）

「創刊10周年おめでとうございます。ファンの心をつかんで離さないゲーメストだからこその10歳の誕生日ーこれからも長生きしてください」

（提供　テクモ）





㉖ バトルガレッガ

「ゲーメスト10周年おめでとうございます。ゲームセンターとユーザーを結ぶホットラインとして、今後益々のご活躍を期待しております」
（提供　エイティング／ライジング）

㉕ キャノンダンサー

「ゲーメスト10周年おめでとうございます。今後も冴えわたる誤植でメーカーおよび読者を悩ませ続けてください（笑）」
（提供　ミッチェル）



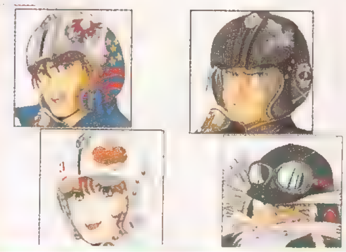


㉔ ソニックウィングス（オリジナル）

「10周年スゴイぞゲーメスト−ガンバレ、ゲーメスト!!どこまでゆくのかゲーメスト。地の果てまでも頑張ってください」
（提供　ビデオシステム）

㉓ ストームブレード（オリジナル）

「ゲーメスト創刊10周年おめでとうございます。今後もアーケードゲーム雑誌の草わけとして頑張ってください」
（提供　ビスコ）





㉘ タイムクライシス

諸々の事情でこの号にしか載せられませんでした。ゴメンナサイ。でも応募はどの号の分でもできますので、ご安心を。
（提供　ナムコ）

㉗ ゲーメスト創刊号表紙

なんと最初はA4サイズだった事実を君は知っているか。って、もはや25歳以下は置いてけぼりなネタかな。
（提供　ゲーメスト）



締め切りは5月29日（消印有効）

応募方法



〒101
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
株式会社新声社　ゲーメスト編集部
「テレカ全員サービス」行

久々のお仕事で、張りきっているむーちゃんの4コマだけじゃよくわからん、ってゲー太郎な君のために、一例をあげるので参考にしてね。
これで間違った応募してきたら割るよ？（笑）

例：ゲーメスト創刊号テレカ希望の場合

A：〒、住所、氏名をきれいに書いた応募用紙に27と書く。
B：Aを80円切手を貼った返信用封筒に貼る。
C：ゲーメストEXなどの応募券を下の所定の場所に貼って切り取る。
D：500円切手を買ってくる。
B、C、Dを封筒に入れて全員サービス係宛に送る。
あとは待つだけ！
（万が一、8月下旬になっても送られてこない場合は、希望したテレカ番号や住所・氏名をハガキに記入の上、お問い合わせください）

応募券

ここに他の
応募券を
貼ってね

応募用紙

〒□□□−□□

ご住所

お名前　　　　　　　　様

テレカ番号

※掲載イラストと実際のテレカとは絵柄が多少違います。ご了承ください。

感謝の意をこめて…

10周年記念読者大プレゼント!!

10年間、本当にどうもありがとう。これからもゲーメストはゲームを面白く遊ぶために努力していきますので皆、応援よろしくね!



ここからは、日頃の感謝を込めて読者への大プレゼントのコーナーだ。

応募はカンタン。193ページについているアンケートハガキに必要事項を書いて送るだけ。おっと「神のご加護がありますように」と唱えるのを忘れちゃいけませんぜ。

何せ、日頃のプレゼントコーナーよりスペース、スケール共にアップしているからね。どれも欲しくなっちまうだろうが、当たるのは1つ。

ゲーメストグッズを狙うか、メーカーさんからの品物をゲットするかは君の自由だが、当たるかどうかは運とちょっぴりの常識。アンケートハガキ以外のものや住所なんかに不備があるものには、当てたくても当てられないので注意。

ちなみにブロックNo.はこちらの事務処理上のものなので、気にしないように。

しめきりは5月29日消印有効だぞ。

Aブロック（ゲーメスト提供）

1. 筐体（ASTRO CITY）…1名※応募した住所にて受け取り可能な方のみ。



2. コンパネ（ボードマスター）…3名
3. ジャッキー革ジャン（M、Lサイズを明記）…各1名
4. テリー革ジャン（赤、青どちらかを明記）…各1名
5. サポジャン…3名
6. ゲーメストビデオ（以下GMVT）「バーチャファイター2」…5名





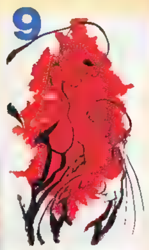




7. GMVT「ヴァンパイアハンター」…5名
8. GMVT「ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル」…5名
9. GMVT「ストリートファイターZERO」…5名
10. GMVT「KOF'95」…5名
11. GMVT「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」…5名
12. GMVT「リアルバウト餓狼伝説」…5名













13. GMVT「マーヴル・スーパーヒーローズ」…5名
14. GMVT「鉄拳2」…5名
15. ゲーメストキャップ…10名
16. 「豪鬼」Tシャツ…20名
17. 「速攻生徒会」Tシャツ（黒、白）…20名











18. 文具セット（2000円相当の詰め合わせ）…200名
19. 中平正彦先生サイン色紙&コミック1巻セット…1名

19 NOW DRAWING

筐体は宅配で受け取れる方のみの応募となっているのでご注意を。それから「速攻Tシャツ」は黒、白とあるから希望するほうを記入してね。サイズはすべてフリーだよ。

文具セットはいろいろなゲームの文具（リアル麻雀シリーズとか、ストIIだとか）が詰まっている福袋みたいなものと思ってくれ。

希望の品物にハズしても大丈夫!?

Aブロックに応募した方のみ、惜しくもハズレた人の中からWチャンスとして、500名にゲーメスト10周年記念ステッカーが当たる！

Bブロック（メーカー提供）

このブロックはメーカーさんからのご協力によって構成しました。ご協力いただいたメーカーの方々、本当にありがとうございました。

ここは番号だけでなく、カッコ内の品物の名前もキチンと書いてね。

19 アトラス提供

「豪血寺一族　最強伝説プリント倶楽部シール」…10名

あのキャラクターたちがシールになった！豪血寺のキャラクターをプリント倶楽部のシールにしたもの5種類をセットにしてプレゼントだ。



20 エイティング／ライジング提供

「ライジングTシャツ」…3名
「バトルガレッガセット」…20名
「疾風魔法大作戦パンフレットセット」…20名
「疾風魔法インストカードセット」…20名

Tシャツは赤・黒・青の3色だけど、どれが当たるかはこちらに任せてね。バトルガレッガセットはパンフとインストのセット。疾風のパンフセットには海外版のものも入っているぞ。



21 SNK提供

「ポスターセット」…10名

新旧取り混ぜて、ポスターのセットだ。これさえあれば君もSNK通!?



22 カプコン提供

「ストZERO2ポスター」…10名
「シークレットファイル」…30名

シークレットファイルは19XXかD&D2かZERO2のどれを希望するか書いてね。



23 彩京提供

「彩京ゲームテレカ」…10名
「マリオン　キャストキット」…5名
「ガンバードポスター」…10名
「戦国ブレードポスター」…10名
「パンフレットセット」…5名

パンフレットのセットは4種類のパンフレットの詰め合わせ。ゲームテレカはガンバード、バトルクロード、STRIKERS 1945、戦国ブレードの4種類。どれが当たるかはこちら任せ。









24 ザウルス提供

「ネオジオCD版ステークスウィナー」…3名
「神風拳チラシ」…10名

攻略記事も佳境に入った神風拳のチラシはCGキャラがとってもカッコイイぞ。



25 ジャレコ提供

「キララ☆スターポスター」…10名

カワイイ女の子たちの魅力爆発の最新麻雀ゲーム。ポスターもラヴリー☆





26 セイブ提供

「戦球POP」…10名

かわいいキャラクターたちのポップ（筐体に貼ってあったりするアレね）。プレミアもんだね。







27 セガ・エンタープライゼス提供

「セガ・サターン」…1名
AM2研
「AM2Tシャツ」…5名
「インディキャップ」…5名
「スカイターゲットCGイラスト」…2名
「ポストカード&ポスターセット」…5名
AM3研
「ガンブレードNY CGイラスト」…3名
「マンクスTTジャンパー」…1名
「セガラリーキャップ」…1名
「セガラリーポロシャツ」…1名

サターン本体は黒か白かは当たってみてのお楽しみ。セットにはVF2、VFK、FVの3種類が入っていて、CGイラストには何とメストからのメッセージを入れてもらったぞ。絵柄は変わるかもしれないけど、質は変わらないぞ。



28 セタ提供

「スーパーリアル麻雀PⅠ～PⅥインストカードセット」…10名
「PⅡ～PⅤのステッカーセット」…10名
「PⅣハガキセット」…10名
「PⅤ豆本セット」…10名
「PⅥ豆本セット」…10名
「PⅤテレホンカード」…10名
「'96卓上カレンダー」…10名
「ミニノート&下敷きセット」…10名
「PⅣスタンプセット」…10名

10周年にちなんで、それぞれ10名様ということでもらったぞ。リアル麻雀シリーズが好きな人は迷いどころだね。



29 タイトー提供

「サイキックフォースポスター」…10名
「バブルメモリーズ」…7名

サイキッカーが増殖しているこの時期にタイムリーなものだ。B2版と大きいので広い部屋にも映えるぞ。



30 データイースト提供

「溝口スポーツタオル」…10名
「マジカルドロップバンダナ」…40名

どっちもこれからスポーティな季節にピッタリのものだね。

31 テクモ提供

「でろ～んでろでろ女キャラキーホルダーセット」…10名

でろ～んの3人の女キャラ（イケイケ、女王様、看護婦）がキーホルダーになった。うーん、でろ～んな感じ。





32 ナムコ提供

「ソウルエッジビデオ」…8名
「ソウルエッジPOP」…340名
「鉄拳2 '96年カレンダー」…60名

ショー会場でしか見られなかった映像美が家庭で！カレンダーの絵はどれも秀逸だし、POP340名は誤植じゃないぞ。どれも持っていればステータス間違いナシだ。

33 ハドソン提供

「ボンバーマン クーラーバッグ」…3名

カッコイイ（カワイイ!?）白ボンバーのリュック型クーラーバッグだ。これで今年の夏はOKだね。





34 ビデオシステム提供

「ファイナルロマンスRジグソーパズル」…5名

500ピースのパズル。あのカワイイ女の子たちが君たちの部屋にやってくる。もちろん完成したら、の話だけど。

35 松下電器提供

「3DO REAL本体」…1名
「ブルーフォレスト物語ソフト」…5名
「ブルーフォレストカレンダー」…20名
「ブルーフォレストポスター」…5名
「ブルーフォレスト下敷」…20名

ゲーメストEXの3DO定食でも期待の高まる、新作のプレゼント。このクオリティの高さをその目で…。



各社とも慌ただしいスケジュールの中でのご協力、本当にありがとうございました。これからも雑誌ゲーメストをよろしくお願い申し上げます。





マーヴルクロス誕生記念 3巻続けて プレゼント

「マーヴルクロス」はさみ込みのアンケートハガキに必要事項を明記のうえ、ご返送ください。抽選で下記の品をプレゼントします。
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

Tシャツ	パンツ	タオル
マーヴルクロスNo.1（計60名）	マーヴルクロスNo.2（計60名）	マーヴルクロスNo.3（計50名）
		

小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田神保町2-30昭和ビル TEL.03(3222)9853 FAX.03(3222)6397

情報ページ

スペシャルインタビュー
永井 豪
海外コミックスを熱く語る

マーヴルキャラ紹介

USAコミックス 最新情報！

などマーヴル情報満載！

毎月20日発売
B5変型判／980円（税込）

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.171
5.30/6.15 合併号1996



(神奈川県　三日月・改)

●そう！ついに迎えた10周年！みんなありがと！これを記念して、夏にはゲーメストが企画する壮大なイベント（詳細は次ページ）を行う予定だ。みんな、期待しててくれ。そしてこれからも、20年、30年とゲーメストを末なが〜くよろしく！



21世紀への伝説が始まる！ニューゲームよ、神話になれ!!

目覚めろ！完全制覇の力よ！無限大の攻略大王降臨!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ご案内
ゲーメスト5月30日／6月15日合併号

目押し…じゃなくて、目白押し!
10周年企画インフォメーション!!

SPECIAL THANKS! 10th GAMEST ANNIVERSARY

何はなくとも10周年!!

ここでは、これから予定されている10周年関係の企画予定を発表するぞ。

それぞれがいろいろな段階にあるので、次号からの続報を見逃すことなかれ!

企画その1 記念グッズ発売決定!

10年の一区切りを祝して、特別グッズをただいま鋭意創作中!

何を作っているのかはいまのところ、ナ・イ・ショ。ひとつだけヒントをあげると、両方とも丸い物ってトコかな。

きっとナイスな物ができるから、ゲーセンでおこづかいを使い切らずに少し残しておくように。



(ゲ)屋のオリジナルグッズ。これとは別にゲーメストのオリジナル物を作るぞ。

企画その2 オリジナルゲーム制作開始!

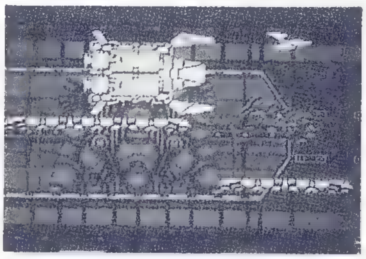
ゲーメストオリジナルのゲームを作るぞ!

ハードはいわゆる次世代機(いまはもう新世代機というのか!?)のもので、予定タイトルは「速攻生徒会」と完全オリジナルの2つだ。

ちなみに「速攻〜」のほうはCDドラマと同じ声優さんを起用(予定)。こいつぁ豪華だぜい。

どちらのタイトルにしてもみんなが参加して作っていく方法を考案中。EXや本誌の続報にて詳細を報告するので、楽しみに待っててね。

皆で知恵を出し合って、面白いゲームを創ろう!



以前(かなり昔)に同様の企画で作られた「スコルピウス」。

企画その3 ニュー(ゲ)屋号デザイン大募集!

イベントや大会などで見かけたこともある人もいると思うけど、ド派手なペイントに身をつつんだゲーメストの機動力、(ゲ)屋号。搬入搬出にその巨体を揺るがせて働くその姿に魅かれ、頼もしい味方、ニュー(ゲ)屋号(仮名)が戦線に新規投入されることになった。

そこでそのボディの絵柄を読者から大募集することになったぞ。

応募方法は簡単、下のイラストを切り抜くかコピーして、君のセンスでニュー(ゲ)屋号を飾ってほしい。

ラブラブですぅな絵柄にするもよし、こうやるざますと知的に決めるもよし。よっしゃーと気合の入ったイラストでも何でもOK。ただし、ゲームのイラストそのまんまっていうのは速攻で没。理由はヒ・ミ・ツ☆

さあ、ニュー(ゲ)屋号のまっさらな柔肌に筆をつけるのはいったい誰か!?

採用者にはキラキラですぅ(スターさん談)な賞品を用意しているので、ふるって応募してほしい。力作を期待しているぞー!



ご住所 〒

お名前(PN)

SPECIAL THANKS!

企画その4 GAMEST EXPO

10th ANNIVERSARY

記念すべき創刊10周年を迎える我がGAMESTが贈る、夏休み最大のゲームイベント。それがこの「GAMEST EXPO」だ!
気になるその中身をちょっとだけ紹介すると…。

夏休みはこれでキマリ!

開催日　平成8年7月27日(土)、28日(日)
会場　東京流通センター　第一展示場A・Bホール

ゲームカーニバル

今回のイベントの大きなウリのひとつがこれ。なんとアーケードゲームの新旧名作100タイトルを一挙に揃え、巨大なゲームセンターを作ろうというもの。レトロゲームをこよなく愛する人はもちろん、最近のゲームしか知らないという人にも、ぜひともプレイしてもらいたい作品がズラリ勢揃い。
しかもなんとすべてフリープレイ!もう、こんなチャンスは二度とないかもしれないぞ。
ただいま、石井ぜんじ編集長がこの100タイトルを必死の思いで厳選中。満足度200%間違いなしだ!

スーパー・プレイ・レセプション

ゲームは何もプレイするのだけが楽しいわけではない。「見る楽しさ」もゲームのひとつの楽しみ方である。ここでは名人と称されるプレイヤーに集まってもらい、人並み外れた究極のテクニックをステージ上で披露してもらおうというもの。たとえば、テトリスやグラディウスⅡなど、スコアラーの間でカリスマ的存在になっているゲームを中心に、極限までハイスコア・面クリアに挑戦してもらおうと思っている。
リアルタイムで、彼らのスーパー・テクニックを目撃せよ!

ゲーメスト・ミュージアム

読者からの要望が大変多かった「バックナンバーをもう一度読みたい!」という声にお応えして、ゲーメスト・ゲーメストムック(増刊)のバックナンバーを展示。10年の重みをぜひとも感じてもらいたい。
このほかにゲーメストビデオの鑑賞スペース、懐かしのゲームグッズコーナーなども設ける予定だ。



イベント想像図　by河本きらり屋

ゲーメスト・シンポジウム

ちょっとお堅いイメージを連想させる名前だけど、要するに読者のみんなと直接交流できる場を設けようというもの。
創刊当時のライター、歴代のアイランド担当者を一堂に集め、質問会、意識調査、クイズ大会など盛りだくさんの内容になる予定。
これから15、20周年とさらなる躍進を目指すゲーメストにとって、読者の生の声は貴重な財源。読者のみなさん、我々と共にゲーメストのこれからを大いに語りあおう!

などなど、このほかにもスコアラー歓迎のハイスコア大会や基板屋さんコーナー、読者参加型のイベントや豪華なプレゼントが当たる大抽選会など、さまざまな企画目白押し!
現段階ではここまでの情報しか伝えることができないが、いずれにしても、今までにない新しい形のゲームイベントになるハズ。追ってその全貌を明らかにしていく予定なので、続報を待て!

Dungeons & Dragons®
ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ
SHADOW OVER MYSTARA™

これで君もモンスター博士
生物大図鑑（ザコ編）

敵1体との戦闘が従来のアクションゲームより〝重い〟のがD&Dの特徴。まずはその生物たちについて知識を得よう。

担当:KAL

芸の細かい、実に表情豊かなザコキャラたちが脇をガッチリ固めているのが、D&Dというゲームの大きな魅力の1つである。

しかし、芸コマで表情豊かな分、ほかのアクションゲームのザコ敵と比べるとはるかに手強い。なかには、もはやザコとは呼べないような奴までいて、気を抜いたとたんにやられてしまうこともしばしば。

そこで、今回はD&D2に登場するザコ敵たちについて、注意点と対処法をまとめてみた。冒険者としての最低限の心構えだぞ。

ゴブリン

最も数多く登場するザコの1つ。しかしその手強さはトップクラスだ。

基本的にゴブリンには「殴りにくる奴」と「近づくと離れるヤル気ない奴。でも背中見せると寄ってくる」タイプの2種類いると思ってほしい。

普段はこの2タイプがゴチャ混ぜになって現れるので、正面でただ斬っているだけだと「逃げ腰タイプ」に遠くから物を投げられたり背後へ回られてしまったりする。最もありがちなやられパターンだ。

なので、ゴブリンを斬っている間は、目の前の奴よりもその奥にいる奴とか、自由に動き回っている奴のほうに注意して、物を投げるモーションが見えたり背後に来たら、攻撃を止めてサッと上か下に動いて次の攻撃チャンスを待とう。



物投げ、挟みうちには注意だ。

コボルド

基本的にはゴブリンを相手にしているのと同じように対処すればいい。ゴブリンよりは危険の少ない相手だ。

前作ではゴブリンのようにかなり手強いザコ敵だったのだが、今回はその役をゴブリンに譲り、愛嬌を振りまくマスコット的なキャラになった。「吠える」、「おしりペンペン」などほほえましいばかりなので、プレイに余裕がでてきたら、少し観察してみるとおもしろいぞ。

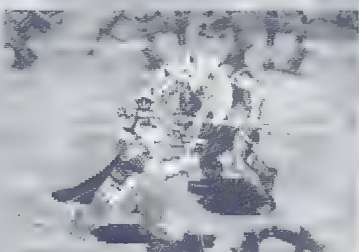


ただ攻撃してくるだけでなく、こういったリアクションを見せてくれるところがいい。

ノール

ポールアックスを持ったアックスノールと、弓を持ったボウノールがいるが、主に闘うのはアックスノール。

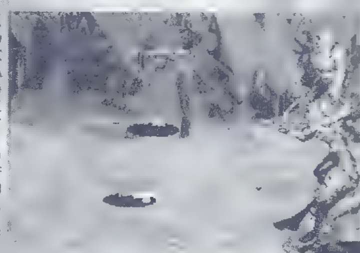
この敵は、正面から斬っているだけでいい。ただしエルフとクレリックは武器のリーチが短く、攻撃の届かない所からやられてしまうので、ダッシュ必殺技で斬り込むか、縦に軸をずらして近づき、攻撃しよう。



これがいわゆる軸ずらし。剣を振って、当たりに来てくれるのを待つ。もしくは少しずつ近づく。

エルフは魔法剣を入手してから普通に斬れるし、クレリックも強攻撃→ダッシュ必殺技とやればOKなのも覚えておこう。

ボウノールは、ほとんどステージトラップ（イベント）としてしか登場しない。したがって、出現場所を覚えて画面の一番上か下の1匹を倒すようにすればいい。またディスプレッサークロークを入手する中盤以降は敵ではない。



こんなふうに、1カ所押さえて反対側のはガードしよう。上か下にいれば当たらない、という場所も多いぞ。しゃがんでいても当たらない。

オウルベア

前作とは比較にならないほど弱くなった。軸をずらして接近し、おもむろに斬っていけばいい。ただし攻撃力だけは高いので、一発に注意。

ヘルハウンド

地獄犬。炎を吐くだけあって、火関係の攻撃は一切無効。ほかの敵同様、上下から近づいて斬れば問題ないが、画面外から走ってくる奴に対しては、場所を覚えて正面にいないようにしておこう。いったん止まっておとなしくなってから斬りにいけばいい。

アインスンの街に出てくる奴は常に走り回っていて危険なので、少しずつ、少しずつ上下から近づくか、リーチのある攻撃（ファイターなどの1打目、ダッシュ必殺技等）で突進を止めよう。



正面からダッシュ必殺技で突っ込む。意外と安全。

トログロダイト

前作ではほぼ最強の敵だったトログロダイトも、今回は弱体化。とはいえ、それでもかなり強いことにかわりはない。

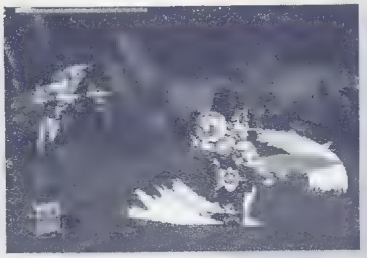


こういうときは近づかない。落ちつくのを待とう。

まず正面から近づかない。斜めに接近して攻撃するのだ。

少し離れた所からのジャンプ攻撃には注意し、着地点を斬りにはいかないこと。「ジャンプ攻撃→逃げジャンプ攻撃」という連携があるからだ。

また対ゴブリン戦と同じように、離れた所にいる別の奴にも注意を払おう。ジャンプ攻撃、オイル袋投げは極力避けるのだ。ダッシュ必殺技等でまとめてしまうのがいい。


まずは片方をダッシュ必殺技で転ばしておくといい。

シャドウエルフ

通常出てくる剣装備の男版と、弓、槍、魔法で遠距離攻撃してくる女版の2タイプが登場する。

女版のほうは、ボウノールと同じく出現場所を覚えて安全地帯にいくか、出現直後を叩けばいい。

男版のほうは意外と強敵。1打目が対空になっているキャラ（ファイター、エルフ、シーフ、マジックユーザー）なら、出現地点でそのまま攻撃していればいい。近くで倒れたりしてひとまとまりになったら、近づいて起き上がりを斬りまくってやろう。

シャドウエルフの降下攻撃を1打目で落とせないクレリック、ドワーフは、降下攻撃を一度かわして、着地したあとを攻撃にいく。連続して何人か降りてくる場合は途中で攻撃を止め、同じように上下にサッとかわしてからまた攻撃に戻る。ダッシュ必殺技でまとめられればなお良い。


上下にかわして…、

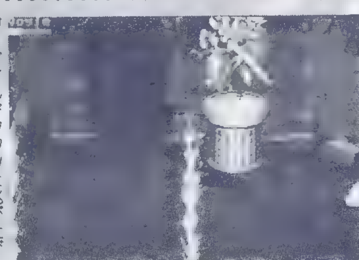

戻って攻撃。追加がきたら同じようにかわす。

なお、シャドウエルフは倒してもいいアイテムを出さないので、稼いでたりしない限りは無理して闘わないのもいい手段だ。

ガーゴイル

魔法か、魔法剣（伝説の剣、炎・氷・雷の剣）でなければ倒せない敵。クレリックの「スティクトゥスネークス」と「インセクトプラーグ」で呼び出せる蛇と虫、ホーリーアベンジャー、ドラゴンスレイヤーは効かない。

近づいて反応させたら、ガーゴイルが跳び上がったのを見てからその場で垂直ジャンプ下突きを出し、すぐに転ばせてしまおう。あとは起き上がりを斬るだけ。


ガーゴイルがフワッと跳び上がったら、垂直ジャンプ下突き。

マジックユーザーはライトニングボルトで倒してしまう。

クレリックは、道中拾えるファイアーボールリングを集めてこれを使うか、天井から降りてくるトラップをぶつけて倒す。少し距離をおいて引き連れ、罠の下まできたら軸を合わせる（正面に出る）。するとジャンプ攻撃やスライディングがくるので、ここに罠が当たればバッチリだ。慣れれば大丈夫。

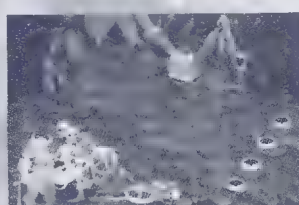

吊り天井にぶつけて倒す。意外とおもしろい人だな、コレが（本当）。

スケルトン

一番注意してほしいのは、少し距離があるときに軸を合わせるとくるジャンプ攻撃。スケルトンはふらふらしながら近づいてくるので、思わず手近の奴に攻撃して、その奥の奴のジャンプ攻撃をくらってしまう…というパターンがありがちだ。


こうなってはいけない。すぐ上下にずれよう。

出現即攻撃で数を減らすか片方にまとめてしまうのが理想だが、地形を利用してやり過ごす、またはまとまって近くにくるのを待つ、という方法も有効だ。


くぼみに入ってまとまってくるのを待つ。特定の場所でのみ有効。

クレリックはターンアンデッド（同時押し）で一撃勝利。

ちなみに、赤は攻撃スケルトン、緑はガードスケルトンで、緑の奴がうざったい。

グール

ゴブリン、トログロと並んで3強のザコ。この敵の出る所はさっさと通りすぎてしまうか、一切近づかず逃げ回って去っていくのを待つのがいい。

攻撃する場合は、基本どおり上下から近づくが、ちょっとでも離れるとすぐ体当たり攻撃をしてくるので注意しよう。

エルフ以外がグールに殴られるとマヒしてしまうが、オーブを持っていればマヒしなくなる。

スケルトンが強くなったような奴だと考えればいいが、とにかくすぐに背後へ回ろうとするので、壁等を背にしていれば安全だ。


闘う場合は、地形を味方につけよう。

この敵もターンアンデッドで一撃。

G・スコーピオン G・ビートル

ジャイアント〜と名のつく虫系の敵は、基本的に弓兵などと同じ感覚でMAPに配置されている。場所を覚えておくと楽だ。

サソリは、少し離れた所から攻撃すれば、自動で下攻撃になって倒せる。

ビートルは、罠の所に固定配置されている奴に対してだけダガー、ハンマー、マジックミサイルで攻撃し、道中大群で現れる連中はしゃがんでやり過ごすのがいい。

強敵だ!!

対D・ビースト攻略

（ディスプレッサー）

ボスよりも、まわりのゴブリンをかわすことが勝利への近道だ。

担当：D&D攻略パーティー　文：SHO

リッチ・デイモスを倒したあとに、シンによって飛ばされるところが、魔獣の住む森だ。

ここに、待ち受けているのが、ディスプレッサービースト（以下D・ビースト）である。

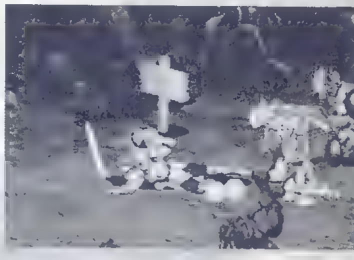
では、魔獣の住む森の攻略を紹介していこう。

D・ビーストが出るまで

デイモスを倒すといきなり飛ばされて、自分が倒れている所から始まる。

ここに出てくるモンスターはゴブリンとアックス・ノールで、初めに宝箱のまわりにゴブリンがたむろしているのでこれをさくさく倒してしまう。ここは、マジック・ユーザーで来た場合は、非常にキツイ戦いをしいられるので、上下にラインをずらしつつ慎重に攻撃し、ダメージをくらわないようにしたい。

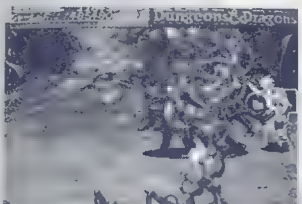
また、宝箱のまわりには、お金がたくさん落ちているのでスライディングを使って一気にとってしまおう。



スライディングでお金を取る。

宝箱の中身は、スーパーヒーリングポーションとヘーストポーション（キャラによってはパワーポーション）、他にマジックリングが入っている。魔法が使えるキャラは、ここでスクロールが出るのでしっかりとっておきたい。この宝箱には、必ずトラップがかかっているので、注意しよう。

一通りゴブリン倒すとアックス・ノールが出てきて、これを倒したときに画面端から、石を投げるゴブリンとオイルを投げるゴブリンが出てくるので、画面端にいき、ゴブリンが出てくる所を倒しておきたい。

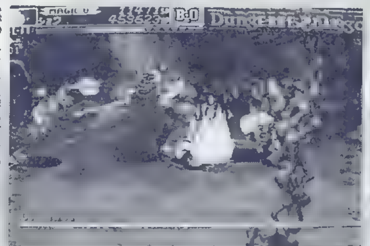


ここに出現させて、後ろから攻撃。影を追うことが大事だ。

右のほうにいくと、また宝箱があり、中にお金とヒーリングポーションが入っている。また、運がいいときは、キュアシリアスワンズリングが出るので、自分の運に期待しよう。

オイルを投げるゴブリンが画面上から消えた時点で、いよいよD・ビーストの登場だ。

D・ビースト攻略



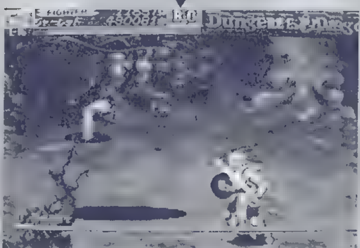
燃やして、追い打ち。

ここでは、マジックユーザーと、エルフ以外のキャラできたときの攻略を先に紹介する。

ここで、持っていたいアイテムは、オイル9個、大オイル2個、イフリートボトルだ。マンティコアの前のショップで買っておき、大オイル2個はここにくるまでの道中でとれるようになっている。イフリートボトルはデイモスで使ってなければあるはずだ。



距離をおくと…。



ジャンプしてくる。ここの着地を攻撃するのだ。



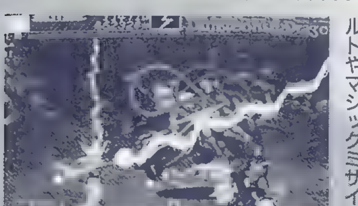
石ゴブリンとオイルゴブリンは画面端で倒したい。

このアイテムを使って攻略していくわけだが、まずD・ビーストを出現させる位置は画面の右端が望ましい。ここで、自分は右の画面端にくっつき、左を向いて待つ。そしてD・ビーストがきたら2匹に分裂するので、影のあるほうにあわせて動き、開幕に攻撃して、とにかくD・ビーストを転ばせることが大事だ。転ばせたら、そこに大オイルで追い打ちを2回入れる。ここで武器による追い打ちも忘れずに入れておく。このあとは、とりあえずD・ビーストが倒れるまで武器で攻撃し、倒れたら今度はオイル9個で追い打ちを入れる。このときオイルは一気に全部使うのではなく、D・ビーストが一回燃えたら武器で追い打ち、武器で追い打ちを入れたらまたオイルを投げる、という動作をオイルがなくなるまで続けるのだ。このとき、周りのゴブリンが気になる所だが、後ろに回られたら、スライディングで、D・ビーストの反対側に回ってオイル投げを繰り返せばOKだ。

この攻撃がすべて終わっても、D・ビーストは倒せない。ここで少しでもD・ビーストにダメージを与えたいときは、イフリートボトルをつかう。そこで、D・ビーストが倒れたら、なるべくD・ビーストから離れて、待つ。そうすると、D・ビーストが大ジャンプをしてきて自分に背を向けるので、影をよく見つつ、本体を攻撃するのだ。

このとき、D・ビーストが必ずダウンする攻撃でダメージを与えることが条件だ。

マジックユーザーとエルフは初めは他のキャラと同じだが、すべてのアイテムを使い終わったら、ライトニングボルトやマジックミサイルを使ってもよい。



ライトニングボルトで安全に倒す。

このときに、ライトニングボルトなら、D・ビーストが大ジャンプしたときや起き上がるときには、撃っても当たらないので注意したい。

その他に、マジックユーザーはデイモスを倒した時点で魔法が回復しているため、開幕にリバースグラビティを使ってもいい。またエルフはD・ビーストを倒した時点で魔法が回復するので、魔法は全部使ってしまって良い。特にインビジビリティは、ほかに使い場所がなく有効なのでここで使っていこう。

戦っている最中にD・ビーストの皮を落としたら、ぜひ拾っておきたい。これは、ショップでディスプレッサークロークというものにとりかえてもらえば、敵の飛び道具を無効にしてくれるのだ。このアイテムは超重要なので、ぜひ拾っておきたい。



M・ユーザーは初めにリバースグラビティを使っても良い。

こんな感じでD・ビーストを倒すことができるが、マジックユーザーにはかなりキツイ相手となるので、慎重に戦うようにしよう。

D・ビーストを倒すと、ノ

ノームの村を助けよう!!

キメラ攻略

ここからついに大オイルを使った攻撃ができるので紹介していこう。

担当：D&D攻略パーティー　文：SHO

ノームが村を助けてほしいと交渉にやってくる。ここで、プレイヤーはルートの選択をせまられるわけだが、ここではノームの村を助けに行くというルートを選んだときの攻略をしてみたい。

ノームの村を助けろ！

まず、ゴブリンが5匹ぐらい出てきて、これを倒すとスケルトンがわらわらと出てくる。

ここは、ゴブリンを画面の一番下におびきよせてから倒すようにすれば良い。その後のスケルトンは全部倒してもいいが、ほっとくと土に帰っていくので、無理に倒そうとしなくてもOKだ。

スケルトンがいなくなってから上に移動すると、アックスノールが4匹出てくるので、サクサク倒してから先に左にある2つある宝箱を開けよう。中にはお金と大オイル、運がよければマジックリングが出る。また、魔法が使えるキャラは、ここでスクロールが出るので絶対とっておこう。

さらにその上の宝箱には、ヒーリングポーションが入っ


スクロールはとっておこう。

ているが、必ずガスのトラップがかかっているので、スケルトンと戦うはめになる。

ここが一通り終わったらスーパーヒーリングポーションが入った宝箱を開けて、橋の上に行く。

次は橋の上での戦いになるが、敵はアックスノールとアローノールの2種類が出てきて、初めにアックスノールが2匹出てきてそれを倒したあとに、画面の右端からアローノールが出てくるので、ディスプレッサークロークをもっていないときは、しっかりガ


アローノールは出てくるときに倒しておきたい。

ードか避けられるようにしておきたい。この攻撃が3セット続いたらここでの戦闘はおわりで、移動となる。

橋の上での戦いが終わったら、崖の下に降りてくる。ここで小さな宝箱が一つあるがここはまだ開けずに右に行ってトログロと戦う。トログロを倒したらスケルトンが出てくるが、先ほどの宝箱があった所まで戻ってスケルトンはやりすごすのがいいだろう。

スケルトンが去ったあとに宝箱を開けて、中に入っているレジストファイアーリングを必ずとっておく。

宝箱を開けたら右に移動して、さらに残りの宝箱を開け


これは、トログロを倒してからとらないと壊れる可能性がある。

る。ここの宝箱は魔法が使えるキャラならスクロールが出るのでとっておく。

宝箱を開け、さらに右に移動すると、画面が止まりグールが出てくる。グールはいいアイテムを出すが、ここで戦ってレジストファイアーリングを壊されたくないので戦闘


戦わずに逃げまくるのがいいかもしれない。

はさけて、逃げまくるのがいいと思う。魔法を使うキャラならばスクロールを落とすのに期待をかけて倒しにいくのもいいが、かなりの数のグールが出てくるので注意したい。

これが終わると、いよいよボスのキメラとの戦いだ。

キメラ攻略

ここにくるまでに必ずもってきたいアイテムは大オイル9個だ。ファイター系のキャラは、キメラにくるまでの道中で4つは手に入るので、ショップで買う数は5個でOKだ。

また、魔法が使えるキャラはこのオイルが出てくる所でスクロールが出るので、オイルは9個買っておきたい。

他に、ショップで買う物は確実に行きたいときのみシルバーダガー9本を買っておくといいだろう。

まずは、キメラが出てくる前に右端の宝箱は開けておく。体力に自信がないときは、早めにスーパーヒーリングポーションを取って、体力に余裕があるときは残しておくのもいいだろう。

キメラを出現させる前に、ダガーがあるならダガーにあわせ、ダガーがなければ大オイルにあわせておく。

キメラが降りて来たら、ダガーを全部投げて当てたあと武器攻撃で1セット入れてキメラをダウンさせる。そのあとにすかさず大オイルに合わせて追い打ちを入れれば瞬殺することができる。

このとき注意したいのは、キメラがダウンしているところに連続で当てるようにしたいのだが、大オイルを当てた時点でキメラが燃えてしまったら、連続してダメージをあ

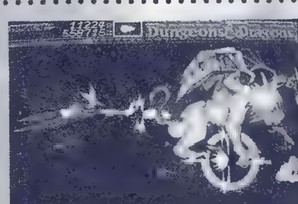

燃えてしまったら、連続してダメージをあたえることができない。

たえることはできないので、気をつけよう。

もしこの時点でキメラを倒せなかった場合は、レジストファイヤーリングがあるので、ごり押ししてもかまわないが、ガードや軸ずらしを使って倒せば問題はない。

マジックユーザーとエルフは、オイルを使い切ったあとにはライトニングボルトやマジックミサイルを使えば、安全に倒すことができるので、使っていこう。

とにかく大オイルですべてがきまるので、ちゃんと当てるようにマスターしてほしい。


魔法を使えば安全だ。


ダガーを一気に使い、

▼


倒れたら大オイルを投げるのだ!!

STAGE8-A
迷いの森

迷わなければただの森。速攻で抜けられれば時間短縮にはなるが…。

脇道処理隊隊長MVP

女王シンを追いかけることを優先させた君たちの目の前には「迷いの森」が行く手を阻んでいた。

というわけでその名のとおりこの森はただ単純に進んでいくと迷ってしまうのだ。もし迷い続けるとどうなるのか、それはペナルティとしてブラックドラゴンと戦うことになってしまう。

迷わずに抜けるためには…

この迷いの森には法則がある。どのシーンにも出口が上と下の2つある。この出口をどのように出るかで無事に森を抜けられたかどうか、ペナルティステージ行きになるかが決定される。

さて、肝心の出口への出方だが、中央にいるコボルドに注目してほしい。このコボルドはプレイヤーが近付くと標識を破壊して逃げていってしまう。

このときに破壊された標識の破片が残った場合、この破片に書かれている矢印の方向が正解である。


破片をよく見よう。

もし破片が残らなかった場合は、コボルドが逃げていった方向が正解である。

そして、

●4回連続で正解すると無事に抜けられる。

●4回間違えるとペナルティステージ行き。

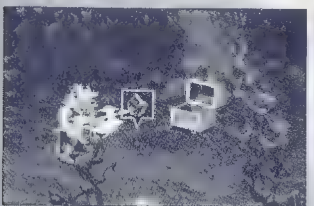
となっている。

これでもう迷わなくてすむね。

敵の構成

ここで出てくる敵はコボルド、ノール（弓or斧）、オウルベア、トログロダイトと、かなり豊富な種類の敵が出現する。といってもどれも嫌な動きをするということはないので割と楽である。勿論敵と戦わずしてどんどん先に進んでいってもOKで。

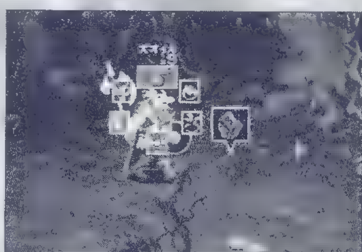
次に問題になるのが宝箱。しかし、この面の宝箱の中にはこれといったものはなく、たまにCSWリングが出るくらいである。


宝箱の中身はとくにいらない。

好戦的な君のために…
VSブラックドラゴン

森の抜け方がわかっているのにわざわざ間違えてブラックドラゴンと戦う場合を想定して、ブラックドラゴンをどのように倒すのかを説明しよう。

まず準備しておくものがある。それはこの面に入る前にショップで大オイルを9個、ハンマーを9個、それぞれ買ってくるということだ。そしてサークルを大オイルに合わせておくこと。ブラックドラゴンに会ってからでは遅いのであらかじめ合わせておこう。


あらかじめ大オイルに合わせておくこと。

M・ユーザーは大オイルに合わせて魔法はコンジュアエレメンタル、M・ミサイルに合わせておくとよい。

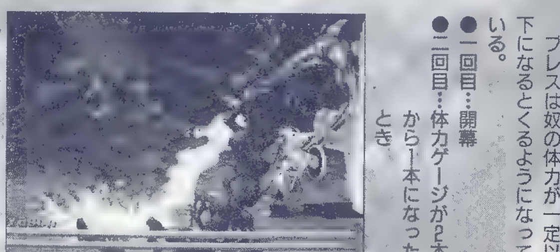
ドラゴンのブレス

ブレスは奴の体力が一定以下になるとくるようになっている。

●一回目…開幕

●二回目…体力ゲージが2本から1本になったとき

●三回目…ゲージが1本の残り半分になったとき


まず右にダッシュ。そして大オイルを使う。

ブレスの間は奴の懐に入ってどんどん攻撃できるのでチャンスなのである。

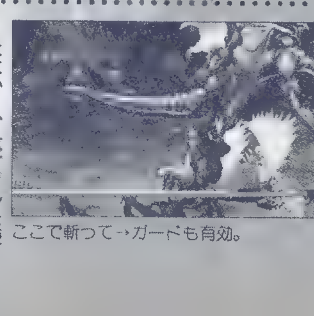
まず最初にいきなりブレスがくるのですぐに右にダッシュ。奴の懐に入って大オイルを連射せず途切らせず、というタイミングですべて使おう。うまくいけばこれで2回目のブレスにもち込める。

もしだめでも1～2回斬るか、すぐにサークルをハンマーに変えて1～2個、もしくはM・ミサイル、で2回目に持ち込める。

2回目のブレスのときはハンマー全弾&ひたすら斬り。Mユーザーは斬るだけ斬ってブレスが切れたら魔法を使う。

これで3回目のブレスに確実に入っているはず。3回目はひたすら斬るのみ。ブレスが終わったら斬り→少し上に移動して奴が斬っている所に勝手に縦に移動してくる、ということを少しやれば倒せるだろう。M・ユーザーはM・ミサイルでOK。なければコンジュアエレメンタルだ。

また、盾を持っているキャラは端に行って斬ってすぐガード、ということをくり返すのもよい。ただし消耗戦になってしまうのでキツイ。

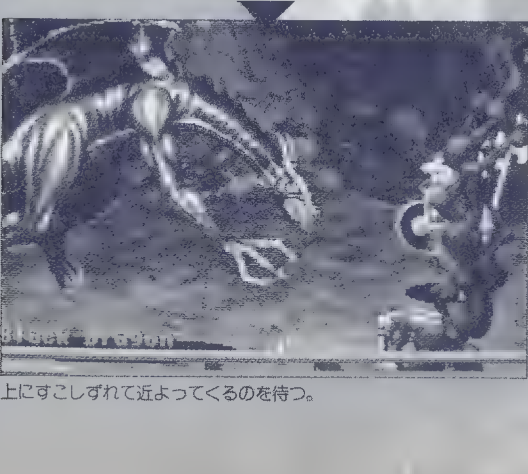

ここで斬って→ガードも有効。

とにかく、大オイルを使うのと、ブレスのくるタイミングさえわかってしまえばそれほど強敵ではない。上の宝箱には回復があることだし。

●ウロコ

たまに落とすこのウロコ。次の店でドラゴンシールドに変えてもらえる。ドラゴンの攻撃を防げるらしい。盾を持てない人にはロブレッサークロークに換えてもらえるぞ。


斬って、


上にすこしずれて近よってくるのを待つ。

重要アイテムを手に入れろ

村での買い物&伝説の剣

買うものを買ってこの世にこれ以上ないという剣をGETする。

担当:がっちん

ここではノームの村での買物からラファエル洞窟を抜けるまでの過程を攻略していこう。とくに村で買い物したアイテムは、今後のボスに対する重要な役割を果たすので、自分なりのパターンを確立しておきたい。なお、レッドドラゴンとは戦わずして部屋を出ることができる。

ノームの村でマジックリングを買い揃えよう

さあ、めでたくキメラを倒したあとは楽しい買い物が待っている。それには体が小さくなる薬が必要で「お金がかかりますが」とプレイヤーに聞いてくるが、これは善意を試しているだけなのでもちろんイエスだ。安心してくれ。

では、ここで何を買物したらよいかをキャラ別で紹介していこう。基本的にはライトニングボルト（以下LB）リング、コンティニュアルライト（以下CL）リング、キュアシリアスワンズ（以下CSW）リングの3つを買い込んでいく。

LBリングとCLリングは来たるべき強敵のボスに備えて買っておく。攻略は次号に載る予定なので、もうちょっと待ってね。

●ファイター

ファイターはLBリングが多く出るのでここで買う必要はないだろう。CLリングは6つもあれば万全。自信があるなら4つでいいだろう。だいたい所持金も1万を超えているので残りの金額でCSWリングは相当買えるはずだ。

●クレリック

クレリックはファイターに比べて多くのお金を持ってここで買い物できるだろう。自分で回復できるのは大きい。

さて、購入するリングはLBリングを7つほどそろえればOK。残りはCSWリングへ十分まわす余裕がある。CLリングは自分自身の魔法でまかなえるので買う必要はまったくなし。

●エルフ

エルフはLBリングを満タンにするようにしよう。LBリングを使うボスは、エルフとマジックユーザーに限り、LBリングでの体力の減りが少ないので注意。CLリングはインビジビリティがあるので、ここで買う必要はまったくない。CSWリングは道中で結構拾えるが、余ったお金で買っておこう。

●ドワーフ

ここのショップで一番お金を持っているのがドワーフだ。丁寧に宝箱を斬っていれば、1万5000とはいかなくても相当な金額になるはず。LB、CSW、CLの各リングを満タンにすることも夢ではない。好きなだけ欲しいものを買っていこう。



一度売り切れになっても開き直せばまた買うことができる。

●マジックユーザー

マジックユーザーの持ち金も1万チョイといった感じ。これまでのキャラはLBとCLのリングを必要数そろえて、余ったお金でCSWリングを買っていたが、マジックユーザーはCSWリングを重視して8個くらい買いたい。その上で余った分をLBリングに充てるといいだろう。ちなみにCLリングは買う必要なし。強力な全体魔法を持っているマジックユーザーにとってCLリングで小細工を使う必要はないのだ。

●シーフ

シーフもお金持ちの部類に入る。防御力が少なく、小道具への依存度が高いので各ショップで節約するのは難しいが1万3000くらいはあるはず。

さて、買うリングはLBリングが7つもあれば良く、CLリングは6つもあれば安心だろう。ただし、ファイター同様に自信があるのであれば4つくらいに抑えて、CSWリングを多めに買っていくのもひとつの手だ。

なお、ほかの武器系統のアイテムは買う必要はないが、壁にかかっている武器をクリックするとモーニングスターとトゥハンデッドソードが購入できるようになる。

ノームの村で買い物
↓
伝説の剣の部屋
（B20）（左の横穴）
↓
レッドドラゴン
（B50）（左の横穴）
↓
B70の隠し部屋
（右の横穴）
※レッドドラゴンの
部屋は途中で
戻ることができる

伝説の剣を手に入れろ

ここラファエル洞窟で最初に入れるのは地下20階にある横穴になる。

まず、炎のトラップがお約束のように並んでおり、その奥にサソリがいる。トラップを解除するのは真ん中のサソリなので最優先で倒しておこう。なお、上のサソリを倒すとヘルハウンドが3匹降ってくるので、こいつはあわてて倒さないこと。

さらに奥へ進むとヘルハウンドが2匹いる。さっさと始末して炎のトラップの先にある宝箱を開けてみよう。

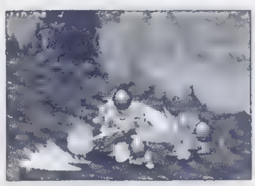
そこからは見るからに怪しい黒い剣が出てくるはずだ。しかも名前は「呪いの剣1」となっている。恐る恐る手に取り使ってみると、その性質はすぐにわかるはずだ。



伝説の剣というよりは、ランキング1位の名称で呼ばれる。

確かに敵を斬ったときのダメージは計り知れないほど大きく頼もしいのだが、ときおり剣を振る瞬間に自らダメージを受ける。そう、この剣にはその名の通り「呪い」がかけられているのだ。

では、この呪いを解くにはどうしたら良いのだろうか。答えは簡単。呪いの剣を50回ほど振るだけだ。ただし、実際はノームの村でCSWリングを大量に買い込んでも相当キツイ。手にするかしないかはキミしだいだ。



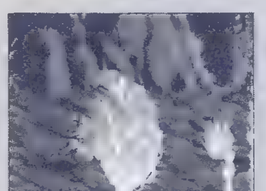
まさに魔性の剣。1度使ったらやめられない。

レッドドラゴンか隠し部屋か

わりとマイナーな隠し部屋といえる。場所は地下72階のところにある。ここで手に入るアイテムは宝箱を開けたキャラによって変わるので覚えておこう。ファイター、ドワーフ、エルフ、シーフなどのソード系のキャラは雷の剣。クレリックはスタッフオブスネイクス、マジックユーザーならスタッフオブエレメントになる。

なお、ヘルハウンドの出てくる順番や数は地下27階と同じパターン。あえて違うところを挙げれば、一番下のサソリを倒すとヘルハウンドが落ちてくることと、色が違うこと。こっちのヘルハウンドのほうが、すごいファイアーを吹きやすいので注意しよう。

いずれにせよ、レッドドラゴンと戦う意志があるのならこの部屋に来ることはないだろう。レッドドラゴンを倒したあとは自動的に最下階の99階にルートが導かれるからだ。



雷の剣はそれほど高性能ではないが「魔法剣」だ。

ついに戦うときはきた!

STAGE9 レッドドラゴンを倒せ!

習うより慣れろとはまさにコイツのこと
わかってしまえばいただきだが…

がっちん

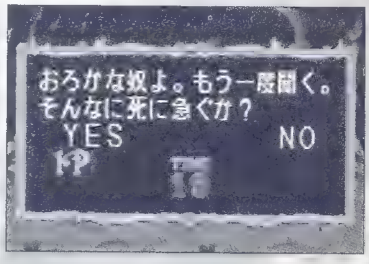
レッドドラゴンと戦う前まで

ここでは地下50階に潜むレッドドラゴンを攻略していこう。場所が伝説の剣の後、雷の剣などの前となっており、前ページからだと順序が前後してしまうが、重要な部屋なので大きく取り上げた。

こいつはすべてのドラゴンの中で最も強欲なドラゴンとされているだけに、少しでも財宝を荒らされると敵意を向けてくる。

まずは、このレッドドラゴンと戦う、戦わないを問わずこの部屋へは必ず入ることにしよう。お金やアイテムをある程度なら無条件でいただけるからだ。ヒーリングポーションも取れるので重要だぞ。

とりあえず、画面のスクロールが止まるまではアイテムを拾いまくろう。そのあと、レッドドラゴンが語りかけてくるが、戦う意志がないのであれば早々にイエスを選んで立ち去る。戦う意志があるのであれば、ノー→ノー→イエスの順序で選択肢を選びレッドドラゴンへ立ち向かう。



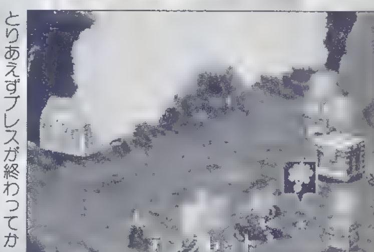
最後の退去勧告。君は見事にレッドドラゴンを討ち破れるか?

なお、レッドドラゴンは合計で3回退去せよと勧告してくるが、途中1回でも退去する意志を見せると戦えなくなるので注意しよう。レッドドラゴンと戦いたいのであれば選択肢はノー→ノー→イエス これ以外の選択肢はない。

覚悟は決まったか、その前に

さあ、レッドドラゴンと戦う決意をしたわけだが、その前に重要な事柄がある。それは、落ちているアイテムを拾うことだ。

だが、気をつけてほしいのは、これらのアイテムをあわてて拾わないこと。レッドドラゴンが「では、死ね!」と言って画面がスクロールした瞬間にヤツはブレスを吐いてくるのだ。それを知らずに拾うとブレスで一発死にとなる。いわば、レッドドラゴンが敷いているトラップのようなものだ。



とりあえずブレスが終わってから拾うことにしようね。

その状況を知らずに初めてきたプレイヤーは必ずと言っていいほどここで終わってしまう。覚えておこう。

このブレスに焼かれないようにするのは、画面でいう右側に移動すればOK。別にダッシュしなくても大丈夫なので安心してくれ。歩くだけで良い。右へ移動すればレッドドラゴンのブレスは途中で消えてしまうのだ。



なかなか良いところのアイテムが揃っているぞ。

さて、ここでの重要なアイテムは、フレイムシールド、バスタードソード、イフリートボトルあたりか。スピードブーツ、ガントレットオブオーガパワーも忘れずに取っておこう。ただし、宝箱にはワナがかけられているので十分注意すること。

巨大なレッドドラゴン

さあ、あとはレッドドラゴンと死力を尽くして戦うだけだ。それではレッドドラゴンの攻撃パターンを紹介してみよう。

●火柱

ドラゴンの掌から放たれる火炎攻撃。地上に接触すると爆発しながら内側へ向かってくる。

基本的には片方の手から放たれるが、同時に両方の手からも来るので火柱を迂回するように避けるのが得策。レジストファイアーリングがあれば避ける必要はない。

なお、たとえ両側から火柱を出されても完全に真ん中にいれば（レッドドラゴンの両手に対して）当たることはない。ただし、実戦導入するには恐すぎるので遊び以外では使わないように。



左右から押し寄せる炎の嵐。実際プレイするとかなり恐い。

●噛みつき攻撃

ドラゴンがプレイヤーを狙って噛みついてくる。噛む前は口を開けて少し上にあがるので、しっかり見ていれば避けられるはずだ。

噛みつき攻撃の避け方はしゃがんでかわすのが基本。ジャンプではかわせないので、しゃがむ操作を失敗すると非常に危険だぞ。



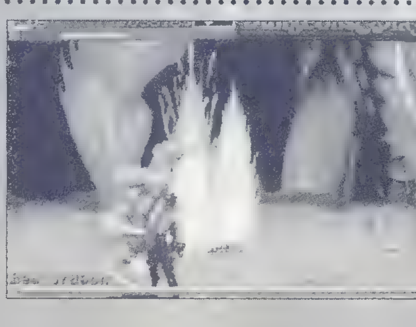
慣れると何でもない攻撃なのだが…常に意識しておこう。

かわしたあとはすぐに立って頭を斬りたいが、ファイターとエルフ以外はまず間に合わないので無理しないように。とくに噛みつきは連続して来る場合が多いので注意。斬ることより避けることを優先しよう。

なお、ドワーフに限り地上で立っていてもドラゴンに食われることはない。

●平手打ち

実際は平手打ちなんかじゃなく、鋭いツメを使っての攻撃だろう。じつは、超～イタイので絶対にくらってはいけない攻撃。基本的な避け方としては、手の振られる方向へ移動するのが普通。より、ドラゴンの頭の下へ行くようにすれば避けられる。



マジで減るよこの攻撃。手段を選ばず回避しよう。

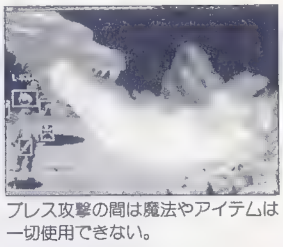
具体例を挙げてみると、ドラゴンが噛みつき攻撃をしてきたときに、それをしゃがんでかわした直後の平手打ちは届かない。動く必要はなく、逆に攻撃のチャンスだ。また、ドラゴンの頭を左右どちらかにずれて攻撃しているときに、プレイヤーがいる側から来た平手打ちは少しドラゴンの頭に寄る必要がある。

●ブレス

この攻撃がD&Dのゲーム上では最大級の威力を持っている。なぜなら、どんなに体力があっても必ず死に至らしめるからだ。ブレスには3種類あり、それぞれに対応をする必要がある。

まず全体を完全に覆ってしまうブレスの対応法を。あのデモや最初にドラゴンが見せたブレスだ。これは気付けば簡単で、左右にある石壁に隠れればOK。ブレスの炎がなくなるまでじっとしていればいいぞ。なお隠れるときは、なるべく石壁にくっつくようにしたほうがいい。たとえ一番手前にいても大丈夫なのだが、燃えてしまった例がいくつかある。遊びは禁物だ。

遊びといえば、ブレス中は壁に隠れていればジャンプしても大丈夫なので一度はやってみよう。ただし、Bボタンを2回以上押すとバックステップになるので壁からずれてしまうため注意。



ブレス攻撃の間は魔法やアイテムは一切使用できない。

お次は正面からまっすぐに吐くブレスの対応法を。このブレスが来る前は必ずレッドドラゴンが大きく息を吸い込むのですぐにわかるはずだ。

このとき、プレイヤーはドラゴンの口を中心としたポイントに吸い込まれるのでダッシュで逃げる必要がある。左右どちらでも構わないが、必ずダッシュすること。歩いてではブレスをかわすことはできない。

なお、ダッシュするタイミングは息を吸い込んだらすぐにダッシュしてOK。何度もダッシュをし直す必要はない。

3つ目のブレスは横から来るブレス。まず、横方向から吸い込まれたらその流れに素直に引き込まれること。正面のブレスは流れに逆らってブレスを回避したが、横からのブレスは逆らうと燃えてしまう。炎の根元は燃えない。

以上が3種類のブレス。もちろんレジストファイアーリングを持っていても回避できない。どれをくらっても一発死になのでくれぐれも注意するように。あ、そうそう。ブレスは合計で3回までしか吐かないよ。アイテムの落ちているところで吐いたブレスも回数に入っているのでこのフィールドでは2回までだね。

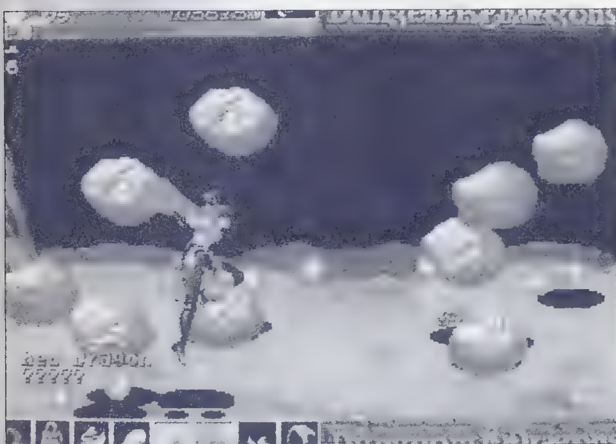
●落石攻撃

この攻撃の前触れとしては、レッドドラゴン自身が大きく飛び立ったときがそれにあたる。画面ではドラゴンの姿が勢いよく上に消えることになる。このときの対応はプレイヤーが素早くダッシュする必要があるので、慣れるまで練習したほうが良い。

このとき左右どちらでもいいのだが、どちらが広いスペースなのか確認しておく必要はあるだろう。あまりにも狭いほうに回避したのでは追い込まれてしまう。

また、石が降ってくるまでは意外と余裕がないので、迷っているならその方向に逃げること。あらかじめ決めておくと良い。緊急回避にはA＋Bの同時押しがいいが、落石の時間が長いので無敵が終わった後に食らう可能性がある。使えるのなら魔法で回避するのがいいだろう。

なお、ドラゴンが大きく飛び立って落石攻撃のはずなのだが、その攻撃が来ないときは3種類のブレスのいずれかが来る。ドラゴンが大きく飛び立ったら要注意だ。



一番くらう率の高い攻撃。これも手段を選ばず回避優先だ。

結局 慣れが必要

まあ、とりあえずレッドドラゴンの攻撃は把握してくれたと思う。だが、実際はこれらの攻撃がランダムに組み合わさってくるので一瞬の判断がまさに死につながる。ここでは、危険な状態をピックアップしてさらに詳しく攻略していこう。

●開幕

まずは一番最初から。じつは自分がどの位置で戦うのかを決める場所なので重要である。オススメは一番手前のラインがいいだろう。ドラゴンの姿が良く見えるし、しゃがむときのレバー操作でラインがずれることはない。

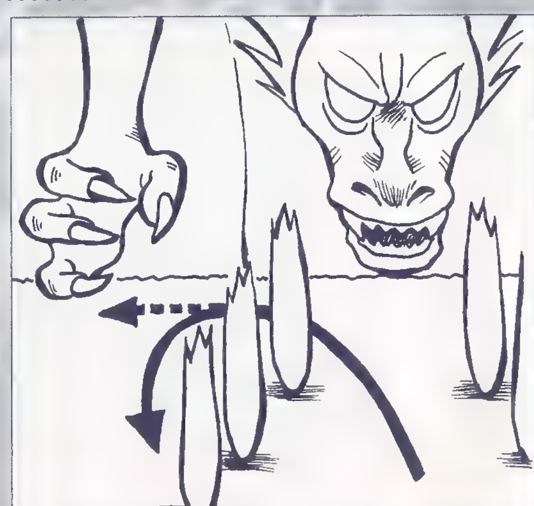


開幕から最後まで手前のラインで戦おう。

一度ドラゴンが手前のラインに来ればブレスまではこのラインなので戦いやすいはずだ。いままで中央のラインなどで戦っていたプレイヤーは手前のラインを試してみよう。

●火柱＋平手打ち

火柱を避けるだけならマスターするのは簡単。だが、次のさまざま攻撃を予測した避けをこの際マスターしてほしい。とくに火柱＋平手打ちはレッドドラゴンの黄金パターン。図のような太線の動きをしておきたい。点線の動きでは平手打ちの的となってしまう。



火柱が来てるのに吸いこまれる。これはキツイ。

●火柱＋正面ブレス

このコンビネーションは、まず火柱をくらってしまう。ブレスの前兆の吸い込みでプレイヤーの動きが限定されてしまうからだ。ある程度は仕方がない。

そして、問題はそこから。燃えたプレイヤーにブレスが重なってしまうからだ。だが、別にこの状況は脱出不可能ではない。プレイヤーが起き上がった瞬間の無敵時間を利用すれば回避できるのだ。



起き上がりダッシュで抜ける。歩きでは抜けられない。

やり方は起き上がった瞬間にダッシュするだけ。実際はかなりアセるので、初めはうまくいかないかもしれない。しかし、無敵時間を信じて抜けてほしい。

●平手打ち×2

レッドドラゴンの平手打ちはプレイヤーを狙っているようで、じつはぜんぜん狙っていない。だから、平手打ちを回避した瞬間のプレイヤーとドラゴンの位置は大きく横にずれている場合が多い。そこで、もう一度同じ手で平手打ちが来るということは、急いで中央に寄る努力をしてもほとんどが間に合わない。ここは、A＋Bの同時押しで回避する一手。魔法を使ってもドラゴンの手は止まったままなのでまったく意味がない。動いた瞬間にくらってしまう。



A＋Bで回避するのは基本。クレリックはチョットつらい。

物語もいよいよ終盤に

STAGE 9

**3つの分岐をどこにするのか?
それはこれを読んできめてほしい。**

担当:MVP

3つのルートで一番問題にされるのが、入手できるアイテムとボスの難易度だ。一応すべてのルートを載せるが、おすすめは「灼熱・溶岩海」である。理由は使える魔法剣である氷の剣が手に入ること、ボスが楽なのである。

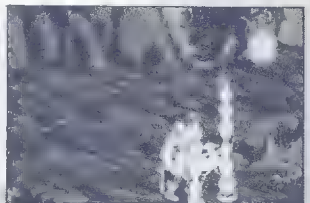
剣が扱えないキャラクターはどうするのか?その人たちは「ロストワールド」にいこう。

残った「ドワーフの地下水路」はどうなるのか?はっきり言って自己満足の世界だ。

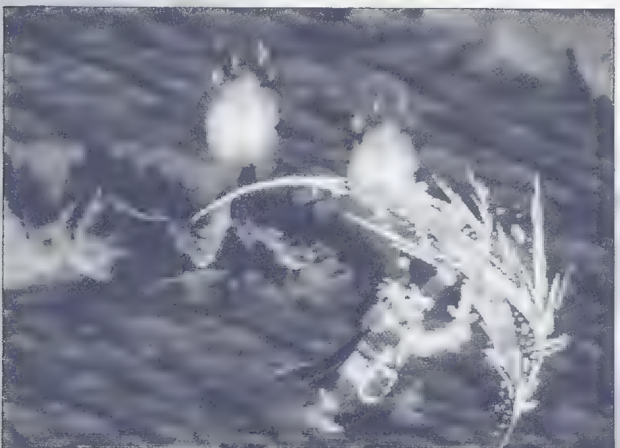
灼熱溶岩海

まず上と下に道が分かれている。上に行きヘルハウンドを始末しよう。ここに点在する黄色のリングは地雷になっているので注意。レジストファイヤーリングがあればダメージを受けないぞ。

さて、下のルートを見てみると、G・スコーピオンがいる。このG・スコーピオンを倒すと炎の噴射を止めることができるのだ。上のルートでヘルハウンドを倒したら左に戻ってみよう。するとG・スコーピオンが左のほうにくるので簡単に炎を止めることができるはず。

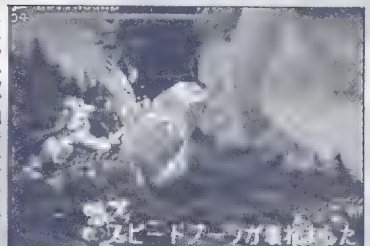

左に戻る。するとこっちにG・スコーピオンが寄ってくるのだ。

炎を止めて中に入ると、宝箱がある。中身は**氷の剣**、ほかにはレジストファイヤーリングが出るかも。また、マジックユーザーやクレリックはロッドオブコールドになる。ロッドオブコールドはマジックユーザーならば必ずとろう。


氷の剣!!必ず取れ。

さて次のシーンは木箱が右下にあるところ。この木箱には、スーパーヒーリングポーション、スクロールorキュアシリアスリング等が入っている。

ここで出てくる敵は、ゴブリン、ヘルハウンドである。最初にいるゴブリンをあらかた始末するとヘルハウンドの登場だ。ここは別にあせる必要がないし、スーパーヒーリングポーションもあるのでゆっくり料理してあげよう。なるべく上か下で位置するとやりやすい。


ここらへんで相手にしよう。

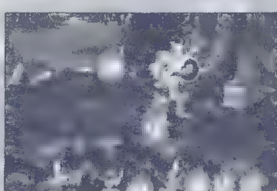
無事に抜けると、再び2つに道が分かれている。先ほどと同じようにG・スコーピオンを左に誘って倒せば炎の噴射は消える。宝箱の中は炎の盾だ。特に必要ということはないが、あるにこしたことはない。ここが終わるといよいよボスだ。

ロストワールド

地形的には「灼熱・溶岩海」と一緒だ。

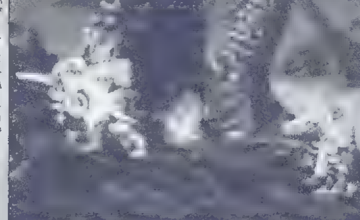
まずは2つに分かれた道。ここでいきなりシャドーエルフたちに襲われる。出現させたら左まで戻って奴らがワープして空から降りてくる所を狙うと楽。ここは時間制でどんどん出現する。

シャドーエルフを始末したら上に注目。ここにも噴射があり、それのキーポイントはG・ビートルだ。G・ビートルを確認したら左に戻りG・ビートルを消してみる。すると何もなかったように噴射口が消えているではないか。これで楽々宝箱を開けられるね。中身は**炎の剣**だ。剣を持てないキャラは特に開けても開けなくてもよい。ただ、これ以降は鍵が不足するということはほとんどないので開けてみてもいいかも。


左に戻れば勝手に噴射が消える。

次のシーンは溶岩海と同じように宝箱の中にスーパーヒーリングポーションがある。

ここの敵はまずシャドーエルフ、次にトログロダイト、その後シャドーエルフの弓、このセットのくり返しだ。ここは実はかなり嫌な地帯なので、左上のほうのくぼみに入ってそこで画面外に向かって斬っているのがいいだろう。とにかくゆっくり一匹ずつ相手にすることが大事である。


必ずここにいこう。

さて、この地帯を抜けると再び2股に分かれている。最初のものと同じ方法で、とりあえずG・ビートルを見てから左に戻ればこの噴射を止められる。そしてここにある宝箱にはアイスシールドだ。アイスシールドはこの面のボスにしか効果がないので実はいらない。

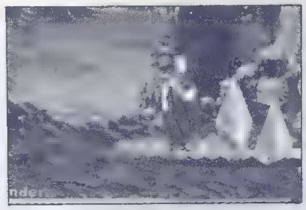
サラマンダーorフロストサラマンダー

灼熱溶岩海だとサラマンダー、ロストワールドだとフロストサラマンダーになる。

この2匹のサラマンダー、実は道中に落ちていた氷の剣、炎の剣を使うと超楽なボスなのだ。最初にダッシュ必殺技や魔法等で転ばす。そうしたら自分の剣のリーチギリギリ


これぐらいの距離で斬れ。ザコがちょっとうざったい。

相手に重なるぐらいでひたすら斬る。すると相手が起き上がっても剣がヒットして再び転ばせられるのだ。魔法剣はヒットすれば必ず相手が転ぶ、というのを利用している。このことから剣を装着できるキャラはハメて終わりである。ほかのキャラはどうするのか？サラマンダー、F・サラ



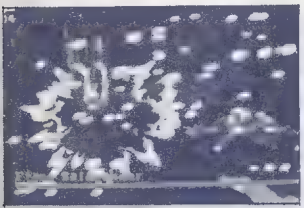
「剣がねぇ!!だけどオラにはワンドがあるぜ」

マンダーともにやり方が違う。

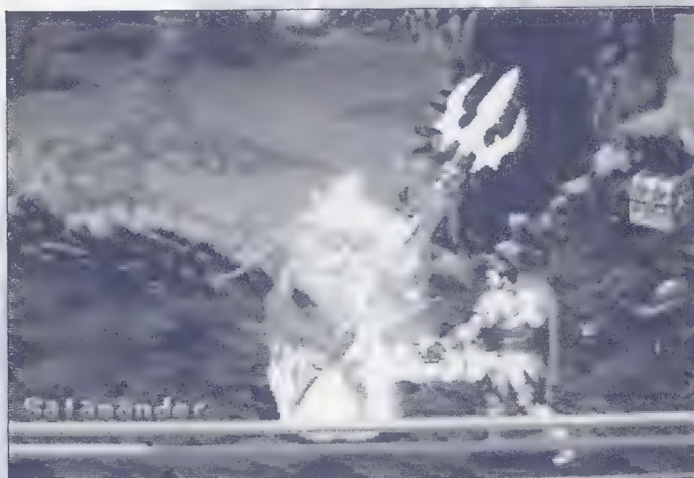
●サラマンダー

M・ユーザーはキメラ、ブラックドラゴン、レッドドラゴンの後のショップで、シルバーダガーを買っておこう。

まずは横座標を合わせシルバーダガーを投げる。次にありったけのコンジュアエレメンタル、M・ミサイル、ライトニングボルトを使う。そして一面からアイスワンドを持ってきて、それでファイターと同じようにやろう。これで死なければ、ここではじめてアイスストームを使う。アイスストームはなるべく温存したいのである。これだけつ



魔法はケチりたい。特にアイスストーム。



クレリックはこっちに来てしまうとツライぞ。

ぎ込めば必ず倒せるはず。

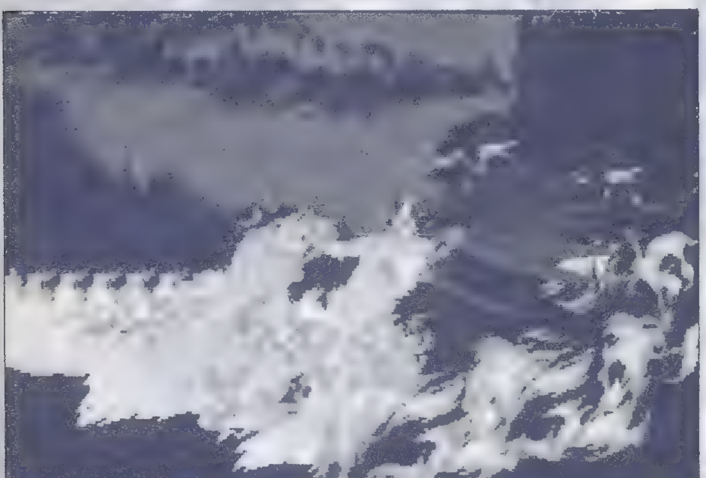
言い忘れたが開幕でリバースグラビティがあるのなら使ってしまおう。

クレリックはどうするのかというと、魔法をありったけ使用してのゴリ押ししかない。ここで、モーニングスターがあるのならひたすら対空必殺技を出せばよい。ただ、ない時は…。比較的有効なのがダッシュジャンプ斬り、ダッシュ必殺技である。うまくすればピヨらせられるのである。

しかしクレリックはこちらのルートにくることはない。

●F・サラマンダー

全キャラ共通しているのが「大オイルが超有効」ということだ。開幕で大オイルで転ばし、後は座標をあわせて大オイルで追いうちをかけていく。連打するよりもタイミングよくやったほうがいい。火



「ウォールオブファイヤー」を使うこと。氷の属性の奴には火が効くぞ。

柱の3つ目が出た時に次の大オイルの1つ目が出ている、



全キャラ共通。こんな感じでやればすぐに「ピギャー」となる。

というのが理想のタイミングだ。ちゃんとできれば大オイル3～4発で倒せる。M・ユーザーやクレリックはF・サラマンダーのほうが全然楽である。大オイルを買ってくることを忘れずに。

もしこれで倒せなくても、サラマンダーと同様にやっていけばいい。使う魔法はコンジュアエレメンタル、ウォール・オブ・ファイヤー、ファイヤーボール、M・ミサイルだ。LVの低い奴から使っていこう。あと、イフリートボトルがあるのなら使うといい。すごく減るぞ!!

ドワーフの地下水路

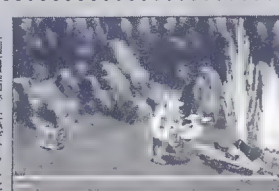
ここはドワーフのみこられるのだ。制限時間内で上から岩がどんどん落ちてくる。一番上を右に向かって走っているといい。画面が暗くなったら感動の再会だ!!

テルアリン&テルエレロン

まずはここにくる前に大オイルを買っておこう。

基本方針は2人のうちテルアリン、つまり黒のほうを狙うということ。こいつを倒せばクリアであるからだ。

ひたすら黒を狙って転ばし、もし画面中央付近で転ばしたのなら大オイルで追いうちをかける。火柱が3つキチンと当たるようにしよう。



「オリャー」。これで死ななきゃ後はカウンターアタックに頼るしかない。

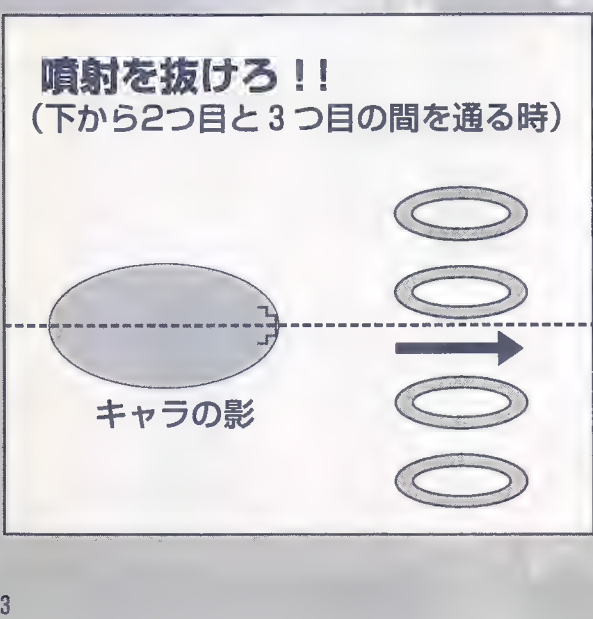
画面端で転ばした時はダメ。奴は回転してすぐに移動してしまうからだ。

この後は気合、奴らがヘーストを使ったら画面端でガードしてカウンターアタックを出そう。

ちなみに宝箱には回復、ジンサモニングリング等が入っている。すぐに開けておくとよい。

テルアリンをテルエレロンよりも早く倒すと、後でいいことが起こる。自分の目で確かめてくれい。

最後に噴射トラップの抜け方を教えよう。実はラインを合わせれば歩いて通れるのだ。



家庭用もOKさ！

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

前回に引き続きボスの紹介だ！

担当：CHU



ゲーセンですでに出現しているボス。どうやらカレンダーで出現しているらしいが、「家庭用ネオジオにはカレンダーついてないから使えないの？」と思ったキミ！心配ご無用。コマンド入力により使用できるようになるぞ。そのコマンドは…。

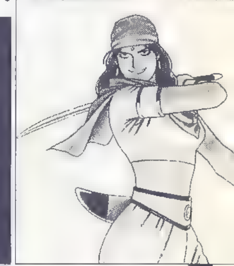
●シンクレア
キャラ選択画面でカーソルを一番右の刃に合わせてBを押し、その後左に1キャラずつ同じようにBを押していく（最後はロバート）。

●ワイラー
キャラ選択画面でカーソルを一番左のロバートに合わせてCを押し、その後右に1キャラずつ同じようにCを押していく（最後は刃）。

コマンドが成立すると、それぞれのキャラクターの挑発が聞こえ、矢印が出現し、その方向にカーソルを動かすとめでたく使用可能になる。

さて今回はボスキャラの技のコマンド公開ということで使ってみようかな？という人のために、対CPU、対人間の簡単なアドバイスを記しておいた。参考にしてね。

シンクレア



このキャラはかなり癖があるので、きちんと技を把握していないと痛い目をみるぞ。特に➡＋Aは技のモーションが長く、スカるとやばいので気を付けて使おう。

技の性質さえわかれば、トリッキーな動きで相手を混乱できることうけあいだ。

対CPU戦

基本的に使うパターン(?)は3つ。1つ目は遠～中距離で中段攻撃（遠い時はダッシュから）を出しまくる。2つ目は近距離で⇦＋ABを出す。3つ目は相手がスキを見せるのを待ち、そこに⇦＋Aを当てる。この技は当たり方によって相手が浮くorよろめくor倒れるので、倒れる以外だったらタイミングよくCで斬る。

とまぁこの3つを使えば、まず問題ないはず。あとは自分の好みで技を追加しよう。

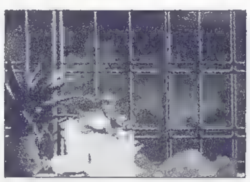
それから追い打ち攻撃は⇩⇘＋Aが威力があっておすすめ。

対戦

基本はCPUパターンでもいいのだけど、相手が人間だけに同じ技を何度もくらってくれるわけがないのでレパートリーを増やす必要がある。

そこで⇦＋B・しゃがみA orB・⇩⇧＋Aを加えよう。

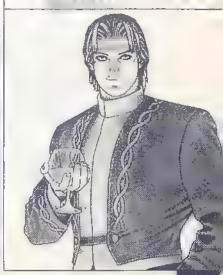
前者2つはスキはあるものの中下段を惑わすことができるのでダウンさせることができるのが強み。⇩⇧＋Aは中段だがそれがポイントではなく跳ね返った後さらに攻撃を出すことができる。これ重要。普段使うときはもちろん、追い打ち攻撃として使ったときに出しておけば、当たりはしないものの出さなかったときよりも着地後に早く動けるのだ。



シンクレア技表

特殊技	ターニング・エッジ	←＋A
	スイッチバックソード	←＋B
	ターニング・スタッブ	←＋AB
投げ技	なし	
追い打ち攻撃	ギロチン・スウィング	↘＋AorB
必殺技	ビジョンカッター	→←→＋A
	回転剣攻撃	↓↙←＋A
	ダイブソード	↓↑＋A
超必殺技	ハイパーオーラ斬り	→←↙↓↘→＋A

ワイラー



強い！このキャラは強い！といっても、ただがむしゃらに攻めてもダメ。相手の一瞬のスキを逃さない瞬発力が必要だ（大げさ）。

攻撃力が高いので相手の体力を一気に奪ってあげよう。

お手軽かつ強力な連続技で気分爽快（相手は不愉快？）にはもってこいだ。

対CPU戦

このキャラでのCPU戦はクリアするだけなら非常に単純で簡単。

基本パターンは1つ。

⇨＋A・Aのラッシュ攻撃を決めて相手を浮かせて、⇩⇘⇨＋Aを当てる。

これだけで相手の体力の半分以上を奪うことができてしまうのだ。なんてお手軽！

ゲーム前半ステージは、あっという間に終わらせることができる。後半ステージはガードが堅くてなかなか決められないが、そんなときは⇩⇘⇨Aで削ってやろう。

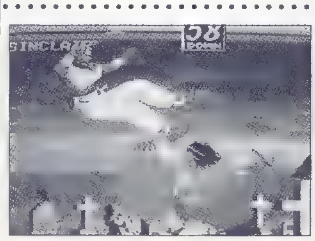
対戦

このキャラを対戦で使っていいのだろうか？欠点はあることはあるのだが、なんといっても前記の連続技が、スキが少なく威力が高い。ついでにワイラーには投げが効かないというおまけつき。

というわけで、ここでは詳しい対戦の解説はしないが、先ほど書いた欠点について記しておこう。

まず欠点1、超必殺技がないこと。これは納得？

次に欠点2、下段技（足払い等）がないこと。実はこれが痛い。相手は常に立ちガードしていればいいってことだ。



ワイラー技表

特殊技	アコーズキック	←＋B
投げ技	バスタースルー	→＋C
追い打ち攻撃	バスターヒップ	↘＋AorB
必殺技	レッドショルダー	→←→＋A
	ブラック・アウト	↓↘→＋A
	跳ね返し	↓↑＋A
超必殺技	なし	

表の説明

キャラ別のラッシュ攻撃を判定と共に公開。今回載せてある表は純粋なラッシュ攻撃だけであるが、打ち上げ技と組み合わせるともっと多段ヒットを狙えるぞ。

技によってカウンターヒット時やよろけさせないと連続技にならないラッシュ攻撃がある。※マークがついている技がそうなのでキャラ別の説明を参考にしてほしい。その他の技は一発目がヒットすれば最後までちゃんとつながってくれる連続技なので安心してくれ。

それじゃあ早速始めよう。

今回も判定付き
ラッシュ技一覧表

前号の判定表と合わせて使うと鬼に金棒!!

担当：借金



リョウ・サカザキ

リョウ・サカザキ

⇩A始動の技はどれも上段だが、ヒットすればつながる。中段キック後にCで膝嵐が出せたが、⇩B↓C↓⇩Aはその膝嵐の一発目にキャンセルをかけて中段パンチを出すもの。しかしカウンターで浮いているとき以外はこの⇩Aはつながらず膝嵐のほうが使えるかも。⇧Bでよろめいてくれれば C は連続ヒットする。

ラッシュ攻撃	判定
⇩A、⇨B	上・上
⇨A、⇨A、⇨B	上・上・上
⇨A、⇨A、⇨C、⇨C	上・上・上・上
⇨A、⇨A、⇨C、⇨B	上・上・上・上
⇨B、⇨B	上・上
※⇧B、C、⇩A	中・上・中



ロバート・ガルシア

ロバート ガルシア

ロバートのラッシュ攻撃はすべて始動技が入れば連続してつながってくれる。⇨Aのパンチにほとんど隙がないので牽制に使い、ヒットしたら最後までつなげよう。

ラッシュ攻撃	判定
⇨A、⇩B	上・上
⇨A、⇨A、⇨B	上・上・上
⇨A、⇨A、⇨C、⇨C	上・上・上・上
⇨A、⇨A、⇨C、⇨B	上・上・上・上
⇨A、⇨A、⇨C、⇦B	上・上・上・中
⇨B、⇨B	上・上
⇨B、⇩A	上・下
⇨B、⇩B、⇦B	上・上・中
⇩B、B、B	中、上、上



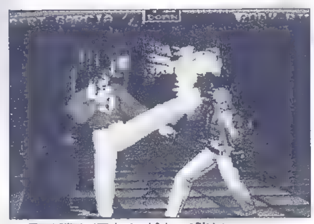
カウンターなら⇩Aも入る。



よろめいたら連続技。



ヒット時は連続して入れ、ガード時はヤメ。



⇨Bは隙もほとんどなく強い。



藤堂香澄

藤堂香澄

⇨Aがカウンターでヒットしたときは⇩A。通常ヒットのときは⇨Bが安定してヒットする。うまく使いわけよう。

ラッシュ攻撃	判定
⇨A、⇨B	上・上
※⇨A、⇨A、⇨C	上・上・上
※⇨A、⇨A、⇨B	上・上・上
⇨B、A+B	上・上
⇨⇨A、⇨B	上・上
⇨⇨A、⇩B	上・下

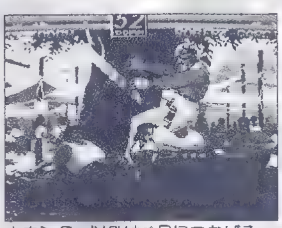
カーマン・コール

⇨A後の⇨Bが通常ヒット時はつながっていないので注意。⇨Aの2発目をカウンターでヒットさせれば連続してつながる。A+Bで始めたときは打ち上がってくれるのですべてヒットするぞ。

⇨Bは隙もなく使える。ヒット時はBをつなげ、ガードされた時は違う技で攻め続けよう。



通常はガードされてしまう。



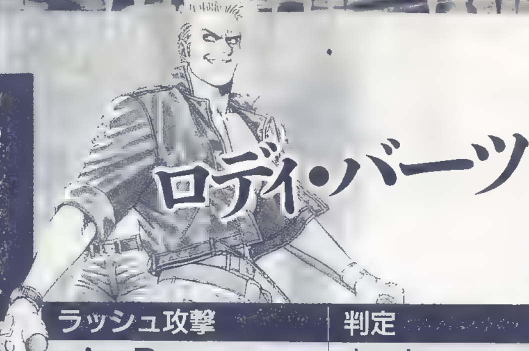
カウンター以外は⇨Bにつなげる。



カーマン・コール

ラッシュ攻撃	判定
※⇨A、⇨A、⇨B	上・上・中
A+B、⇨A、⇨A、⇨B	上・上・上・中
⇦B、B	上・上

ロディ・バーツ



A+Bの一発目にキャンセルが可能。⇨Aは連続技で、⇩Bはカウンター中のみ連続ヒットする。⇨A後の⇩Bはカーマン同様に2発目がカウンターヒットなら連続、そのほかならガード可能だ。ガードは可能だが⇨Bと一応2択になっているので全く使えないわけじゃないぞ。

ラッシュ攻撃	判定
⇨A、⇨B	上・上
⇨A、⇨A、⇨C	上・上・上
※⇨A、⇨A、⇩B	上・上・下
⇨A、⇨A、⇨B、⇨B	上・上・中・上
⇩B、B	下・下
A+B、⇦B	上・上
※A+B、⇩B	上・下

レニィ・クレストン



始動技がヒットしたらどのラッシュ攻撃もすべて連続ヒットする。ただし判定はほとんどが上段、スカってしまったりガードされてしまうことのほうが多いので、ガードされたら⇦Bのローサマーソルトにつなげ隙を減らそう。

ラッシュ攻撃	判定
⇨A、⇨B	上・上
⇨A、⇨A、⇦C	上・上・上
⇨A、⇨A、⇨B	上・上・上
⇨A、⇨A、⇦B	上・上・中
⇨B、⇨B	上・上
⇨⇨A、⇨B	上・上
しゃがみB、⇦B	上・中



ガードされたときは逃げることもできる。



これが入れば最後までOK。



下段に移行することもできる。



ラピッドロッドは一発目で、

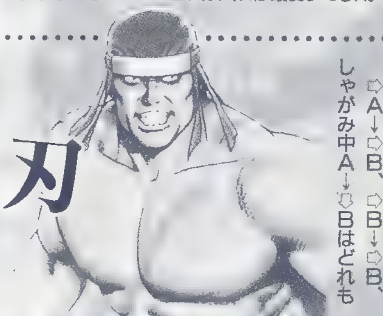
王 覚山



王は⇦Aからすぐ⇨Bと入れるとつながらないのだが、⇨A・⇨Aからの⇨Bは連続ヒットするので⇨Aは1発で止めずにラッシュ中は2発入れよう。2発目の⇨Aはしかも打ち上げ技となっている。A+B（当天砲）は隙のない打ち上げ技。だからラッシュというよりは打ち上げ後の追い打ちという感じだ。

ラッシュ攻撃	判定
※⇨A、⇨B、⇨B	上・上・上
⇦A、⇦A、⇦C	上・上・中
⇨A、⇨A、⇨B、⇨B	上・上・上・上
⇦C、⇩B	中・下
A+B(上記連続技)	上

不破 刃



⇨A→⇨B、⇨B→⇨B、しゃがみ中A→⇩Bはどれも始動がカウンターで入れば連続ヒットする。しかし⇨A→⇨A→⇨Bが連続してつながるから⇨A→⇨Bは無理して使う必要はない。

ラッシュ攻撃	判定
※⇦A、⇨B	上・上
⇨A、⇨A、⇨C	上・上・中
⇦A、⇨A、⇨B	上・上・上
※⇨B、⇨B	上・中
※しゃがみ中A、⇩B	下・下
しゃがみ中B、A	下・上



忍隠れ中はどの技も使える。



安定だ。



⇨A 2発からいこう。



⇨Bはつながらないから、

無敵の龍ラッシュ
リョウ最強連続技
加減のわからない男の熱いお手玉。

担当：借金

ラッシュ攻撃を使ったリョウの空中連続技は硬直が短いので次から次へお手玉のようにつなぐことができる。打ち上げ後の吹っ飛び方がキャラごとに違い、同じ連続技でもキャラごとにタイミングが違うのは困りものだがそこは各自で練習してものにしてくれ。

4分の3ラッシュ

ロバート、リョウ、王、不破の4人には、

・⇨A↓⇨A×2↓A×3↓⇨AACB↓ダウン攻撃

という体力を4分の3奪うラッシュが入る。ロバートには比較的簡単に決めることができ、リョウと王には打ち上げ後の⇨A×2をギリギリかすらせるように当て、相手をなるべく落とさないように心がければ決まる。不破はかなり難度が高いが一応決まる。


ギリギリまで引きつけて⇨Aを当て、


次にA連打で相手の体を浮かしていく。

リョウと同じく⇨A×2をなるべく高い打点で当てA×3につなぎ、そこから⇨Aへ目押しで入れる。

パンチ一発欲ばれるのが藤堂とカーマン。

・A↓⇨A×2↓A×4↓⇨AACB↓ダウン攻撃

やり方はリョウとほとんど変わらないが、藤堂の吹っ飛び方が横に長いので足に当てる感じで出すとやりやすい。

10分の9ラッシュ

藤堂の体力の約9割を奪ってしまう連続技。

・A↓A×2↓⇨AACB↓⇨AACB

A×2で藤堂の体の浮きを調節し、⇨Aにつなげる。距離が離れているときは最初のCとBの間を少しあけて出すと藤堂は上方に浮くので次につなぎやすい。難度は超高め。


CとBの間を遅らせたりして浮きを調節。

無敵ラッシュ

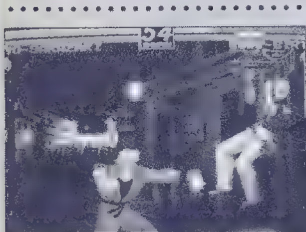
対ロディ、レニィ戦で猛威をふるうのがこの無敵ラッシュ(仮名)だ。

・⇨A↓⇨AACB↓⇨AACB↓⇨AACB

・⇨A↓⇨AACB↓⇨AACB↓⇨AAB↓ダウン攻撃

ロディには打ち上げ後の⇨Aをロディの中心に当てる感じで打てば最後までつながる。逆にレニィはなるべく高い位置で⇨AACBを当てないとつながらない。その後はCとBの間を遅らせたりして距離が離れないように吹っ飛び方をうまく調節しよう。うまく最後までつなぐことができたらKO勝ちしてしまうので友達を失わないように注意してくれ。対CPUなら誰でも文句はいわないので存分に味わってほしい。壁までいってしまうとそこからつながらなくなってしまうから、壁についてしまうときはそこでとれる最大ダメージで終了しよう。


このBの蹴りから、


⇨Aをつなげる。


ラッシュを止めて、


ダウンでもKO。

アーケード基板　激安販売・高額買取・実施中！

アーケード基板

	中古	買取
『CP2』　マザーボード	5000	2400
『F3』　マザーボード	70000	33600
『ST-V』　マザーボード	40000	22000
MV-1（ネオジオ）	12000	4800
MV-1F(ネオジオ)	15000	6000
MV 1FZ(ネオジオ)	15000	6000
MV-4（ネオジオ）	20000	8000
アーガス	6000	2100
アークエリア	12000	4200
アースジョーカー	8000	2800
R-TYPE	16000	9600
R-TYPE2	10000	6000
R-TYPELEO	14000	9500
アイドル雀士スーチーパイ	10000	3000
アイドル雀士スーチーパイ2	38000	22800
アイドル麻雀ファイナルロマンス	8000	2800
アウトフォクシーズ	38000	15200
アウトゾーン	6000	2100
悪魔城ドラキュラ	78000	53000
アサルト（P）	38000	18200
アッポー	10000	6000
アテナ	30000	20400
アトミックロボキッド	7000	3300
アフターバーナー2パネル付	18000	×
アラビアンファイト	18000	6300
アルカノイド（P）	5000	1500
アルゴスの戦士	18000	12200
アルチメイトテニス	5000	1500
アルティミットエコロジ	78000	53000
アレスの翼	20000	13600
アレックスキッド	6000	×
アンダーカバーコップス	18000	10800
イーアルカンフ	8000	3200
怒（P）	10000	3500
怒3（P）	10000	3500
イシターの復活	128000	87000
1941	48000	32600
1942	10000	6000
1943	10000	6000
1943改	15000	9000
イチダントアール	6000	2400
イメージファイト	10000	6000
インセクターX	8000	2800
ヴァンパイアハンター　サブ	20000	8000
ヴァンパイア　サブ	8000	3000
ヴィマナ	8000	2400
ウィロー	48000	32600
ウォルフィード	8000	3800
ウルトラマン倶楽部	5000	1700
ウルトラ闘魂伝説	4000	800
ウルフファング	38000	25800
Vファイブ	6000	2400
エア・バスター	18000	10800
エアデュエル	6000	2800
エイトフォース	12000	7200
エイリアンストーム	5000	2000
エイリアンVSプレデター　サブ	30000	18000
エイリアンシンドローム	18000	10800
ASO	15000	9000
A-JAX	22000	14900
エースアタッカ	12000	4200
エクスパニア	4000	1200
エグゼドエグゼス	35000	23800
エクセリオン	5000	1500
エジホン探偵事務所	65000	40000
エスケープキッズ	12000	7200
SDI	98000	66600
SDガンダムネオバトリング	4000	×
Xメン（コナミ）	15000	6000
Xメン　サブ	12000	4000
Xマルチプライ	12000	7200
エドワードランディー	48000	32600
N.B.A.JAM	15000	6000
F/A	10000	3500
F1グランプリ2	1000	×
エリア88	35000	12000
エレベータアクションリターンズ	40000	24800
エレベーターアクション	30000	14400
黄金の城	28000	19000
大江戸ファイト	15000	6000
オーダイン	38000	18200
ガイアポリス	20000	13600
カイザーナックル	30000	15000
海底大戦争	28000	16800
火激	3000	600
カダッシュ	6000	2400
歌舞伎Z	10000	6000
カプコンワールド2	5000	1500
空手道	6000	2100
ガルディア	8000	3200
カルノフ	15000	9000
カロリー君VSモグラリアン	15000	3000
ガンスモーク	28000	19000
銃弾嵐（ガンダーラ）	30000	18000
ガントレット	18000	8000
ガンネイル	15000	5200
ガンバード	12000	7200
ガンフロンティア	30000	18000
ガンホーキ	12000	4800
ガンボール	18000	5400
奇々怪界	6000	1800
機動戦士ガンダムEXレビュー	8000	3800
機動戦士ガンダム	3000	×
キャディラックス	20000	8000
キャプテンコマンドー	12000	4800
キャプテンアメリカ	10000	3000

	中古	買取
ギャプラス	12000	4800
キャメルトライ（P）	18000	5400
ギャラガ	12000	3600
ギャラガ88	28000	11200
ギャラクシアン	48000	28800
ギャラック	1000	×
ギャルズパニック	20000	12000
ギャルズパニック2	10000	3000
ギャルズパニック2クイズ	10000	3000
ギャングウォーズ	8000	2800
究極戦隊ダダンダーン	48000	28800
球界道中記	10000	4800
究極タイガー	6000	2800
究極！PC原人	20000	9600
究極タイガー2	新作	高額
銀河任侠伝	8000	2800
キングオブドラゴン	10000	4800
苦胃頭捕物帳	8000	2800
クイズ殿様の野望2　全国版	5000	2000
クイズ・ドラゴンナイト	18000	6300
空牙	20000	9600
クォース	3000	×
ぐっすんおよよ	5000	1500
クライムファイター	8000	2800
クライムファイター2	10000	3500
クラックダウン	15000	5200
グラディウス（-12V電源）	35000	16800
グラディウス2	25000	12500
グラディウス3	25000	12500
グランドストライカー	5000	1500
グランドクロス	5000	1500
グリーンベレー	5000	2400
功里金団	4000	1200
グリッドシーカー	25000	10000
クレイジークライマー2	25000	15000
クレイジーコップ	6000	2100
グレートスラッガーズ	2000	200
グレートラリー	10000	1000
クロスブレイズ	18000	12200
クロブタ	20000	9600
ゲイングランド	58000	39400
ゲーム天国	新作	高額
逆鱗弾	新作	高額
剣豪	8000	2400
原始島	6000	2100
源平討魔伝	28000	19000
恋のホットロック	35000	23800
豪血寺一族	4000	×
豪血寺外伝　最強伝説	35000	16800
豪血寺一族2	8000	3800
ゴールドメダリスト	5000	×
ゴールデンアックス	5000	1500
ゴールデンアックス2	20000	9600
ゴールデンアックスザデュエル	48000	24000
極上パロディウス	3000	600
ゴジラ	5000	1500
コズモギャングザビデオ	12000	3600
子連れ狼	20000	13600
コットン	12000	7200
コラムス	10000	6000
コラムス2	3000	300
コントラ	5000	1500
こんぺえのアイムソ-リー	48000	32600
サーカスチャーリー	10000	3500
サイコソルジャー	98000	66600
最後の忍道	15000	9000
サイドアーム	6000	2400
サイバトラー	10000	6000
サイバーボッツ　サブ	25000	12000
サイバリオン（P）	12000	2400
西遊降魔録	500	×
ザクソン	35000	16800
ザ・グレイトラグタイムショー	30000	18000
サッカースーパースターズ	28000	16800
サバイバルアーツ	10000	6000
サプライズアタック	4000	1200
サボテンボンバーズ	8000	3800
斂斂斂	12000	7200
サラマンダ	32000	18500
沙羅曼蛇2	48000	14400
サンダークロス	15000	9000
サンダークロス2	15000	9000
サンセットライダー	25000	12000
サンダーゾーン	12000	5700
サンダーブラスター	8000	3800
サンダーフォースAC	6000	1800
サンダードラゴン	6000	1800
サンダードラゴン2	20000	12000
サンドスコーピオン	4000	1200
GIジョー	18000	6300
ジェミニウィング	8000	3200
ジオストーム	8000	2000
地獄めぐり	6000	1200
ジッピーレース	10000	2000
疾風魔法大作戦	12000	7200
シティーボンバー	15000	9000
シティーコネクション	20000	12000
忍	15000	5200
ジャイロダイン	8000	1600
シャドーダンサー	10000	4800
シャドーフォース	8000	3200
上海3	10000	3500
ジャンプバグ	48000	16800
獣王記	6000	2800
シュトラール	5000	1500
小林寺への道	5000	1500
ジョー&マック・リターンズ	12000	3600
ジンジンジップ	6000	1800
新入社員とおるくん	12000	7200
シンプソンズ	10000	3000

	中古	買取
水滸演武	3000	600
スーパーイーグルショット	10000	3000
スーパーコントラ	30000	12000
スーパーゼビウス	15000	4500
スーパーバーガータイム	8000	1600
スーパーマッスルボマー　サブ	15000	4500
スーパーモナコGP	8000	2400
スーパーリアル麻雀P2	4000	800
スーパーリアル麻雀P3	8000	2400
スーパーリアル麻雀P4	12000	4000
スーパーリアル麻雀P5	16000	6000
スーパーリアル花札　恋しましょ	38000	15200
スーパーワールドコート	10000	4000
スーパーワールドスタジアム93	3000	900
スカイキッド	40000	24000
スカイソルジャー	5000	1700
スカルファング	新作	高額
スクランブル	48000	23000
スクランブルフォーメーション	15000	5200
スクランブルスピリット	12000	3600
スターフォース	20000	13600
スタック・コラムス	1000	200
ストライクガンナー	5000	×
ストライカーズ1945	50000	34000
ストライダー飛竜	25000	10000
ストリートファイター-ZERO	25000	10000
ストリートファイター	12000	7200
ストリートファイター2	3000	×
スト2ダッシュターボ	5000	2000
スーパースト2　サブ	4000	1200
スーパースト2X　サブ	6000	2000
ストリートファイタームービー	32000	15300
スノーブラザーズ	8000	3200
スパイダーマン	12000	4800
スパルタンX	10000	3500
スプラッターハウス	25000	15000
スペースインベーダー	45000	21600
スペースインベーダーDX	5000	2000
スペランカー2	30000	14400
スペランカー	15000	4500
スラップファイト	5000	1700
スラムダンク	30000	18000
ずんずん教の野望	8000	2000
青春スキャンダル	12000	7200
セーラーウォーズR	18000	8600
セーラーウォーズ	10000	3500
セクシーパロディウス	新作	34000
セクションZ	18000	8600
ゼクセクス	25000	15000
ゼビウス	10000	6000
戦国エース	12000	7200
戦国ブレード	新作	高額
戦場の狼	12000	7200
戦場の狼2	10000	4000
ソウルエッジ	新作	高額
ソニックウイングス	6000	2800
ソニックザヘッジホッグ（P）	18000	10800
ソロモンの鍵	10000	4800
ソンソン	12000	7200
ダーウィン4078	10000	6000
ダークエッジ	18000	5400
ダークシール	5000	2400
ダークシール2	8000	3800
ダイエットゴーゴー	3000	900
大王	8000	2800
対戦麻雀ファイナルロマンスR	新作	高額
ダイノレックス	15000	4500
大魔界村	25000	10000
タイムパイロット'84	10000	4000
タオ体道	10000	6000
闘いの挽歌	20000	13600
達人	6000	2800
達人王	10000	6800
ダブルウイング	6000	2100
ダライアス	10000	2000
ダライアス2	15000	3000
ダライアス外伝	68000	34000
タンクフォース	5000	×
D&D　サブ	35000	17500
進め対戦ぱずるだま	新作	高額
タントアール	3000	1000
ダンプ松本	2000	400
チェルノブ	25000	17000
チキチキボーイズ	18000	6300
中華大仙	4000	1200
超時空要塞マクロス	14000	8400
超時空要塞マクロス2	8000	3800
超絶倫人ベラボーマン（P）	48000	28800
ツインビーヤッホー	3000	600
ツインイーグル2	15000	7200
ツインイーグル	12000	7200
T.M.N.T	6000	2400
DDクルー	10000	4800
ディグダグ	20000	8000
ディグダグ2	58000	34800
ディスコ麻雀お立ち台の掟	8000	2400
ティンクルピット	6000	2800
デスブレイド	3000	900
出たなツインビー	5000	2400
鉄拳	50000	30000
鉄拳2	98000	58800
鉄拳2　バージョンB	148000	高額
テトリス	6000	2800
テラクレスタ	4000	1400
テラフォース	8000	2800
デンジャラスシード	10000	3500
電神魔傀	25000	15000
天地を喰らう	20000	12000
天地を喰らう2	12000	7200
トイポップ	78000	37400

	中古	買取
闘神伝2	30000	10000
ときメモ対戦ぱずるだま	98000	40000
ドギューン	8000	3800
特殊部隊ジャッカル	5000	1000
Drトッペル探検隊	8000	2800
怒号層圏	10000	6000
トライゴン	12000	7200
虎への道	4000	1200
ドラグーンマイト	25000	12000
ドラゴンボールZ2	18000	7200
ドラゴンボールZ（バンプレ）	18000	6000
ドラゴンボールZ（セガ）	8000	2400
ドラゴンスピリット	48000	32600
ドラゴンバスター	48000	20000
ドラゴンブリード	14000	8400
ドラゴン忍者	18000	6300
ドラゴンセイバー	20000	9600
ドリフトアウト	8000	2800
ドリフトアウト94	10000	3000
トリプルウォーズ	3000	900
トリプルウォーズ2	5000	1000
ドルアーガの塔	48000	20000
ドンキーコング3（RGB専用）	10000	3000
ドンドコドン	12000	4800
首領蜂	40000	24000
ナイツオブザラウンド	6000	2800
ナイトスラッシャーズ	35000	23800
19××　サブ	新作	高額
ナックルヘッズ	12000	7200
ナックルバッシュ	10000	2500
ななめでマジック	3000	300
ナムコクラシックコレクション	新作	36700
ニモ	35000	23800
ニュージーランドストーリー	5000	1700
ニューマンアスレチック	8000	3800
NEWラリーX	35000	23800
忍者くん阿修羅の章	18000	10800
忍者くん	18000	8600
忍者キッズ	18000	3600
熱血硬派くにおくん	3000	900
熱闘！激闘！クイズ島	10000	2500
ネビュラスレイ	18000	8600
ノストラダムス	12000	3600
バース	18000	8000
バーチャファイターリミックス	48000	16800
バーチャファイター	38000	8000
バーチャファイター2	TEL	80000
バーチャファイターキッズ	新作	新作
D&Dシャドーオーバー	新作	28800
バーニングフォース	18000	7200
バーニングライバル	12000	4800
パーフェクトソルジャーズ	15000	7200
バイオレントストーム	12000	5700
バイオレンスファイト	10000	3500
ハイパーフェイズワン	25000	10000
ハイパーデュエル	5000	1000
ハイパーフェイズワンNEW	48000	32600
爆突機銃艇	30000	20400
ばくばくアニマル	65000	40000
ぱずるだま	3000	600
パズルボブル2	12000	7200
ハチャメチャファイター	10000	4800
パッキーオヘア	12000	4200
パックマニア	25000	10000
パックマン	25000	10000
パックランド	48000	20000
パックン	30000	20400
ハットトリックヒーロー	3000	900
ハットトリックヒーロー93	5000	1000
ハットトリックヒーロー95	30000	15000
バトルクロード	6000	1800
バトルガレッガ	新作	高額
バニッシャー	18000	7200
バブルシンフォニー	30000	15000
バブルボブル	25000	10000
早指し将棋　五月陣戦	6000	1200
早指し将棋　五月陣戦2	20000	4000
パラデューク	28000	14000
バルガス	6000	1200
ハレーズコメット	5000	2400
パロディウスだ！	6000	2800
パワードギア　サブ	25000	10000
Bウイング	18000	12200
P-47　エイセス	38000	18200
P-47	8000	2800
美少女雀士プリティ　セーラー	18000	8600
美少女雀士プリティセーラー2	18000	8600
美少女戦士セーラームーン	40000	27200
ピストル大名	10000	4000
ピットファイター	3000	900
ファイターズヒストリー	4000	×
ファイティングファイト	15000	7200
ファイティングバイパース	TEL	178800
ファイティングファンタジ	6000	1800
ファイナルファイト	10000	6800
ファイナライザー	4000	×
ファイナルスターフォース	15000	9000
ファイネストアワー	58000	34800
ファイヤーバレル	20000	6000
ファンキージェット	5000	×
ファンタジーゾーン	16000	10800
フィクゼイド	8000	3200
プーヤン	28000	13400
フェアリーランドストーリー	35000	23800
フェリオス	68000	46200
フォゾン	40000	27200
富士山バスター	4000	1400
ぶたさん	30000	20400
ぷよぷよ通	25000	12000
ぷよぷよ	6000	1800

	中古	買取
ブラックドラゴン	15000	10200
ブラックハート	8000	1600
ブラックホール	6000	1500
フラッシュポイント	3000	1000
ブランディア	6000	2100
プリルラ	40000	24000
ブルーホーク	5000	×
ブレイザー	18000	6300
ブレイジングトルネード	18000	10800
プレミアーサッカー	5000	1200
ブロックシード	4000	800
ベストバウトボクシング	20000	8000
へべれけのぽぷーん	2000	400
ヘルファイヤー	5000	1700
ペンゴ	25000	17000
ペンタ	3000	600
ポケットギャルDX	12000	3600
ボスコニアン	35000	16800
ホッピングマッピー	98000	40000
ボナンザブラザーズ（24Kz）	5000	2400
ボンジャック	10000	4800
ボンバーマン	5000	1700
ボンバーマンワールド	10000	4800
麻雀クリニック	6000	1200
麻雀ラマン	5000	1500
麻雀同級生	30000	7500
麻雀同級生スペシャル	新作	高額
マーシャルチャンピオン	6000	2800
マーヴルスーパーヒーローズ　サブ	35000	高額
マーブルコミックス	新作	高額
マーベルランド	25000	10000
魔界村	15000	7200
マジカルクリスタル	2000	400
マジックソード	15000	6000
魔獣の王国	98000	30000
マジンガーZ	10000	4800
マスターオブウェポン	4000	1400
マッスルボマー	6000	2000
マッスルボマー・デュオ	20000	7000
マッドシャーク	5000	1500
マッハブレイカーズ	20000	12000
マッピー	30000	14400
魔法大作戦	12000	5700
マリオブラザーズ	18000	7200
Mrヘリの大冒険	22000	13200
ミスティックウォーリャーズ	20000	13600
ミステリアスストーンズ	6000	1800
ミズバク大冒険	10000	3500
ミラージュ	1000	×
未来忍者	35000	23800
ムーンクレスタ	6000	1800
メガブラスト	8000	2400
メジャータイトル2	5000	×
メタモルフィックフォース	30000	14400
メタルブラック	50000	34000
メトロクロス	58000	27800
メルヘンメイズ	40000	24000
モトス	48000	20000
モンスターランド	5000	2000
モンスターレア	6000	2000
野球格闘リーグマン	25000	17000
USネイビー	12000	4800
ゆうゆのクイズ	2000	×
妖怪道中記	15000	7200
雷電	10000	3500
雷電2	30000	18000
雷電DX	48000	32600
ライトブリンガー	28000	13400
ライフフォース	38000	25800
ラスタンサーガ	8000	2800
ラストデュエル	12000	7200
ラピッドヒーロー	5000	2000
ラリーX	48000	28800
リターンオブインベーダー	8000	2800
リブルラブル	58000	39400
ルナーク	6000	1500
レイフォース	48000	18200
レインボーアイランド	15000	7500
レールチェイス	10000	4000
レジェンドオブヒーロートンマ	8000	2800
ロードファイター	8000	1600
ロストワールド（P）	78000	37400
ロックマンザパワーバトル	10000	2000
ロックンロープ	12000	4200
ワールドラリー	20000	6000
ワールドコート	15000	4500
ワールドスタジアム92激闘編	15000	5200
ワールドカップ94	5000	×
ワイルドファング	5000	1700
ワルキューレの伝説	58000	39400
湾岸戦争	新作	高額
ワンダーモモ	68000	46200
ワンダー3	38000	25800
ワンダーボーイ	15000	5200
シグマAV3000	9800	5800
シグマAV2001	7800	3000
シグマAV5000	14800	7100
シグマ8000ターボ	9800	5800
シグマ6000ターボ	5800	3400
ベガ9000DX	19800	11800
バナカスタム	18800	11200
バナツイン	19800	11800
バナカスタムロング	23800	14200
バナツイン　ロング	24800	14800
コンボAV	14800	7100
MEDIA-21	14800	5000
ボードマスター	29800	14300
CPSチェンジャー	6800	×
RGBオートセレクタ	15000	1500

コミック本高価買取実施中！

コミック本をたくさん送ってくれる方は送料を当社負担にて受付しています。
必ず送る前に連絡してください。連絡が無かった場合には送料を頂きます。

買取金額
一冊50円以上
一部在庫が多い商品は価格が下がります

エマーソン本店



買取　交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格は参考にしてください。最新の価格は電話にてお問い合わせ下さい。
8. アーケード基板の買取り価格については在庫数により価格がとくに変動します。価格の確約は、、一切できません。価格が折り合わなかった場合には、商品を返品させていただきます。但し送料はすべてお客様負担になります。
個人ユーザーからの買取を目的としていますので、同業者または法人での申し込みはご遠慮下さい。
9. アーケード基板のインスト･説明書･設定表などは商品価値がありますので、付いていない場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は半額以下になります。
当社ではオリジナル付の商品を求めているので、買取価格を高額に設定しています。

エマーソン

♥バーゲンセール♥

売り切れちゃったらゴメンなさい！

コントロールBOX（新品）

パナツインロング	¥34,000
パナカスタムロング	¥30,000
ボードマスター	¥45,000
シグマ8000ターボ	¥15,000
シグマサターン用コード	¥4,000

基板タイトル（1K＝千円）

EDF	6K
R・TYPE	9K
アサルト(レバー付)	38K
アトミックロボキッド	5K
アラビアンマジック	23K
アルバレスタ	6K
アンダーカバーコップス	23K
1941	38K
イチダントアール	7K
ウォーオブエアロ	10K
ウルトラマン	2K
ウルフファング	33K
エイリアンズ	18K
エジホン探偵事務所(ロム)	2K
SDガンダムサイコサラマンダー	2K
SDガンダムネオバトリング	6K
SDガンダムレインボー大陸戦記	4K
エクスバニア	4K
F-2マザー	2K
エメラルディア	1K
エリア88	48K
エレベーターアクション(*)	5K
おいしいパズルはいりませんか	2K
オメガファイター	5K
海底大戦争	25K
影の伝説	18K
がんばれギンくん	8K
ガンフォース	5K
ガンフロンティア	38K
ガンホーキ	6K
キース&ルーシー	2K
ギガンデス	8K
機動戦士ガンダム	3K
ギャラガ(*)	3K
ギャラクシアン(許諾品)	9K
ギャルズパニック	10K
キューブリック	15K
銀河帝国の逆襲(GGI)	16K
銀河任侠伝	16K
クイズ学問のススメ	0.8K
クイズココロジー2	0.8K
クイズ365	2K
クイズDNAの反乱	0.5K

Qix	15K
ぐっすんおよよ	5K
クライムファイターズ2	6K
グラディウス2	28K
グレートスラッガーズ'94	3K
ザ・グレートラグタイムショー	28K
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	1K
クロスブレイズ	18K
ゲーム天国(PCB)	相場
ゴールデンアックスII	28K
極上パロディウス!(サブ)	3K
コズモギャングザパズル	2K
コズムギャングザビデオ	9K
コットン	13K
コラムス	5K
コラムスII	4K
ゴルフィンググレイツ(P無)	1K
ゴルフィンググレイツ2(サブ・P付)	5K
ザ・ディープ	18K
サボテンボンバー	10K
サンダークロス	18K
サンダークロス2	18K
サンダードラゴン	7K
サンダードラゴン2	25K
サンダーフォースAC	6K
シークレットエージェント(海外)	2K
ジェミニウイング	5K
システムGXマザー(極パロ以降のコナミマザーボード)	28K
システム2(野球ロム付)	5K
システム32(サッカーロム付)	5K
システム86(源平ロム付)	28K
四川省	2K
忍	6K
シャドーフォース	9K
上海	6K
世界はSHOW by ショーバイ!!	0.5K
シンプソンズ	10K
T.M.N.T	5K
ストZERO(ロム)	相場
ストリートファイター	12K
ストII	5K
ストIIダッシュ	5K
ストIIダッシュ(*)	2K
ストIIダッシュターボ	6K
スーパーストII(ロム)	2K
スーパーストIIX(ロム)	5K
スーパーオセロ	10K
スーパー上海	15K
スーパーワースタ'95	12K
スーパーワールドコート	3K
スクランブル	33K
スタックコラムス	1K

ストライカーズ1945	相場
スノーブラザーズ	4K
スパルタンX	9K
スプラッターハウス	25K
スラップショット	3K
セイントドラゴン	7K
セイントドラゴン(サブ)	1K
セーラームーン	38K
ゼビウス	8K
戦場の狼II	15K
ソニックウイングス	6K
ダイエットGo!Go!	6K
大王	22K
タイムパイロット'84	18K
タスクフォースハリアー	6K
脱獄	3K
達人王	15K
ダブルドラゴン	3K
ダブルドラゴン2	3K
ダライアス外伝(ロム)	12K
だるま劇場	4K
タンクバタリアン(*)	15K
タントアール	2K
ツインイーグルII	25K
ツインビーヤッホー！(ロム)	3K
ツタンカーム(海外)	9K
出たな!!ツインビー	8K
テトリス	5K
テラクレスタ	8K
天地を喰らう	23K
天地を喰らうII	10K
ドギューン	10K
ドラグーンマイト(ロム)	3K
ドラゴンボールZ	13K
ドリフトアウト	5K
ドルアーガの塔	38K
ドンキーコング3	10K
ニューマンアスレチック	7K
ニューラリーX(*)	15K
忍者君阿修羅の章	20K
忍者龍剣伝	7K
バース	18K
バーチャファイター2(H付)	相場
バーチャファイター3	ローン無予約
バーチャファイターリミックス(ロム)	3K
ハイパーオリンピック	8K
爆突機銃艇	18K
ばくばくアニマル(ロム)	2K
爆裂クラッシュレース	12K
覇沙夢	0.5K
パックランド	23K
バッグン	28K

ハットトリックヒーロー	3K
ハットトリックヒーロー'95(サブ)	1K
対戦ぱずるだま(ロム)	5K
バブルシンフォニー(サブ)	5K
パロディウスだ!	6K
パワードギア(ロム)	20K
パンクショット	3K
ヒーテッドバレル	13K
P-47 ACES(ロム)	2K
ファイティングバイパーズ(H付)	相場
ファイナルアーチ(ロム)	12K
プーヤン(*)	5K
ヴァンパイア(ロム)	6K
フィグゼイド	7K
V・V(新品)	17K
V・V(ボンバーがでるロム付)	8K
フェニックス	18K
フック	15K
ぷよぷよ	8K
フラックアタック	10K
フラッシュポイント	3K
ぶろっけん	3K
ヘビースマッシュ	20K
へべれけのぽぷーん	3K
ペンタ	5K
ボンバーマン	5K
マクロス	13K
マクロスII	7K
マジカルエラーをさがせ	2K
マジックソード	13K
魔法大作戦	18K
マリオブラザーズ	18K
ミズバク大冒険	7K
ムーンエイリアン	15K
ムーンクレスタ(*)	15K
迷宮島	3K
五月陣戦	8K
メガゾーン	10K
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ロム)	3K
野球格闘リーグマン	26K
怪傑ヤンチャ丸	3K
U.S.ネイビー	16K
ライオットシティー	8K
雷牙	5K
雷電	14K
ラジカルラジアル(海外)	9K
ラピッドヒーロー	15K
リーサルエンフォーサーズ2(ロムのみ・銃無)	3K
リードアングル	3K
リブルラブル	25K
龍神	10K
レイフォース	35K

レインボーアイランド	18K
レッスルウォー	3K
レッスルフェスト	1K
ロードオブキング	6K
ロープマン	13K
ロボコップ	3K
ロンパーズ	15K
ワイルドウエスタン	18K
湾岸戦争(ロム)	2K
ワンダー3	40K
ワンダーボーイ	6K
サーカスサーカス(H付)	99K

麻雀基板

アイドル麻雀放送局	1K
麻雀いかがですか	1K
麻雀学園	5K
麻雀革命	1K
麻雀基礎体力	1K
プロ麻雀 極	3K
クイズ麻雀早くヤッてよ	1K
麻雀競馬王	1K
麻雀コミック劇場	2K
スーチーパイ	8K
スーチーパイII(ロム)	2K
スーパーリアル麻雀PII	7K
スーパーリアル麻雀PIII	18K
スーパーリアル麻雀PIV	13K
麻雀大予言	1K
麻雀七対子	1K
七次元の妖精達	1K
ねるとん牌鯨団	1K
麻雀パチンコ物語	1K
華折鶴	5K
華の舞	8K
華をやらねば	5K
ファイナルロマンス	13K
ポンチンカン	1K
麻雀宣言	1K
麻雀吉本劇場	1K
麻雀レディハンター	1K
麻雀レモンエンジェル	12K
ワクワクキャッチャー	1K

業務用ネオジオ

6本用基板	27K
雀神伝説	9K
ジョイジョイキッド	4K
ソニックウイングス2	6K
ビューポイント	8K
ミラクルアドベンチャー	4K
オペレーションラグナロク(新品)	8K

高解像モニター

★各種コントロールボックスにケーブルを差して、そのケーブルをモニターに差せばOK！簡単です(初心者でもOK!)。
★画面の拡大・縮小(画面からハミダスことはありません)、明るさや色の調節もできます。
★超美しい画像、保証します（ゲームセンターのアストロシティ［セガ筐体］と同じ画像です）。
★画面のタテ置きヨコ置き自由自在（タテ型のゲームもOK）。
★バーチャファイター2やシステム24にも対応します。
★安全なケース付です。
★モニターを買ってくれたお客様に、当社が選んだ基板をプレゼント!

19インチ（新品）……¥58,000
20インチ（新古）……¥48,000

基板・コントロールボックス・モニター買取りいたします

全国通信販売！！……品代金は、現金書留かヤマト運輸のコレクトサービス(代引)でOK！
新作予約受付中★１万円以上の中古品は消費税・送料サービス

基板屋

〒431-02　静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315
営業時間　11:00AM～7:30PM
TEL　(053)592-7236
上記の電話にかからない時は　(030)584-0617
FAX(053)592-7363



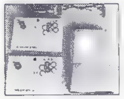
ゲームセンターを超えた!家庭内ゲーム(自家ゲー)
プロ仕様高画質モニターを揃えました。
セガニューアストロシティ
(29インチ筐体) ¥250,000
通販特価¥235,000
(2L12Bパ付・税込)
ストZERO2組込 ¥385,000(税込)
龍虎の拳外伝組込 ¥389,500(税込)
ソウルエッジ組込 ¥480,000(税込)
ストZERO組込 ¥290,000(税込)
鉄拳2(中古)組込 ¥420,000(税込)
カプコンステイタス18(中古)
¥58,000
ストZERO2組込 ¥263,000
鉄拳2組込 ¥250,000
スーパーストⅡX組込 ¥90,000
Vハンター組込 ¥115,000
ストZERO組込 ¥115,000
ソウルエッジ組込 ¥295,000
分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。
カプコンQ-グランダム25(中古)
¥118,000
ストZERO2組込 ¥290,000
鉄拳2組込 ¥300,000
Vハンター組込 ¥175,000
ストZERO組込 ¥175,000
ソウルエッジ組込 ¥350,000
分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。
民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ¥285,000
(税別)
通販特価¥235,000
(送料・税込)
RGB入力付
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
分割¥23,100×12回
〃 ¥12,500×24回
〃 ¥ 8,900×36回
マルチメディアテレビ(高画質ディスプレイ)
ソニーKV-28PW1 (新製品)
通販特価
(送料・税込)
KV-32PW1
¥272,000
KV-28PW1
¥208,000
分割 初回¥19,856 ¥19,600×11回
〃 ¥12,872 ¥10,600×23回
〃 ¥ 7,728 ¥ 7,600×35回
ソニートリニトロンカラービデオモニター
PVM-20N2J ¥140,000
通販特価¥135,000
(送料・税込)
分割¥24,200×6回
〃 ¥12,700×12回
〃 ¥ 6,900×24回
ナナオ業務用モニター
デュアル8シリーズ
18インチ ¥45,000
25インチ ¥50,000
29インチ ¥85,000
RGBケーブル ¥5,000
高画質モニター
ソニーKX-21HV1S ¥174,300
(税別)
通販特価¥158,000
(送料・税込)
分割 ¥14,900×12回
〃 ¥ 8,100×24回
〃 ¥ 5,700×36回
日立マルチメディアテレビ
C29-HMV1 ¥290,000
+ XRGB-1 ¥26,800
通販特価¥278,000
(送料・税込)
水平・垂直・サイズ調整付
分割¥26,200×12回
〃 ¥14,200×24回
〃 ¥10,100×36回
バーチャファイター2(中古)
¥450,000
他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。
バーチャファイター2(中古)
+アストロシティ用モニター
¥400,000
他にコントロールBOX・ハーネスが必要です。
36回までの分割払いが出来ます。
東芝マルチメディアテレビ
21MM3S ¥150,000
+ XRGB-1 ¥26,800
通販特価¥155,000
(送料・税込)
分割¥27,700×6回
〃 ¥14,600×12回
〃 ¥ 7,900×24回
アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥26,800 (新発売)
大画面パソコンモニターが使えるようになりました。
通販特価¥27,700
(代引、送料・税込)
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。
RAS-HD ¥14,500
PS用アダプター ¥3,500
MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15Pしかない RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ
サターン用バーチャパネル
(純製) ¥29,800
サターン用2L12Bパネル ¥32,800
シグマセット
AV-5000
Σ8000ターボ
特価
サターン用コード ¥4,000
メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000
SF用コード ¥4,000
NEW JOY FAMIケース ¥2,800
レバー ¥1,500
30Φボタン ¥ 150
24Φボタン ¥ 150
3P4P用コントローラーに最適
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット ¥6,500
SUPER VEGA 21 特価
サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000
アストロシティパネル用底ケース¥8,900
アストロ用パネル2L6B ¥6,000
バーチャファイターパネル(純製) ¥15,000
2L12Bパネル ¥13,500
2L12B弾力ボタンパネル ¥15,800
KIC PANACUSTOM 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
TAMAYA通信販売
・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
・FAXで24時間注文・相談受け付けています。
(株)TAMAYA
住所:〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10:00~PM7:00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TAMAYA特選おすすめセット！
大巾値下を実現しました。

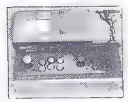
ストZERO2スーパーベガセット

ストZERO2
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥258,000
（送料・税込）

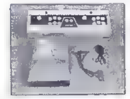
初回¥24,756	¥24,300×11回
〃 ¥14,772	¥13,200×23回
〃 ¥10,528	¥ 9,400×35回

ストZERO2シグマセット

ストZERO2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥254,000
（送料・税込）

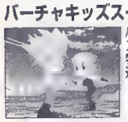
初回¥24,628	¥23,900×11回
〃 ¥14,436	¥13,000×23回
〃 ¥12,264	¥ 9,200×35回

ストZERO2バナカスタムセット

ストZERO2
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥228,000
（送料・税込）

初回¥21,596	¥21,500×11回
〃 ¥12,252	¥11,700×23回
〃 ¥ 9,548	¥ 8,300×35回

ストZERO2ボードマスターセット

ストZERO2
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥245,000
（送料・税込）

初回¥23,240	¥23,100×11回
〃 ¥14,830	¥12,500×23回
〃 ¥10,920	¥ 8,900×35回

バーチャキッズスーパーベガセット

バーチャファイターキッズ
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価¥268,000
（送料・税込）

初回¥26,176	¥25,200×11回
〃 ¥15,612	¥13,700×23回
〃 ¥13,188	¥ 9,700×35回

バーチャキッズシグマセット

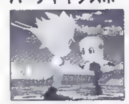
バーチャファイターキッズ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥264,000
（送料・税込）

初回¥24,948	¥24,900×11回
〃 ¥15,276	¥13,500×23回
〃 ¥11,424	¥ 9,600×35回

バーチャキッズバナカスタムセット

バーチャファイターキッズ
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥238,000
（送料・税込）

初回¥23,016	¥22,400×11回
〃 ¥13,092	¥12,200×23回
〃 ¥ 8,708	¥ 8,700×35回

バーチャキッズボードマスターセット

バーチャファイターキッズ
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥255,000
（送料・税込）

初回¥24,660	¥24,000×11回
〃 ¥13,370	¥13,100×23回
〃 ¥10,080	¥ 9,300×35回

ソウルエッジ(中古)スーパーベガセット

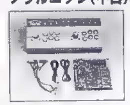
ソウルエッジ(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥199,000
（送料・税込）

初回¥19,568	¥18,700×11回
〃 ¥10,966	¥10,200×23回
〃 ¥ 9,884	¥ 7,200×35回

ソウルエッジ(中古)シグマセット

ソウルエッジ(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥194,000
（送料・税込）

初回¥18,308	¥18,300×11回
〃 ¥11,696	¥ 9,900×23回
〃 ¥10,304	¥ 7,000×35回

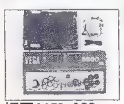
ソウルエッジ(中古)バナカスタムセット

ソウルエッジ(中古)
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥169,000
（送料・税込）

初回¥16,408	¥15,900×11回
〃 ¥10,746	¥ 8,600×23回
〃 ¥ 8,904	¥ 6,100×35回

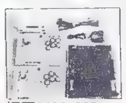
ソウルエッジ(中古)ボードマスターセット

ソウルエッジ(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥185,000
（送料・税込）

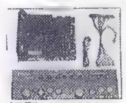
初回¥18,020	¥17,400×11回
〃 ¥ 9,790	¥ 9,500×23回
〃 ¥10,276	¥ 6,700×35回

龍虎の拳外伝スーパーベガセット

龍虎の拳外伝
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥215,000
（送料・税込）

初回¥21,180	¥20,200×11回
〃 ¥12,310	¥11,000×23回
〃 ¥ 9,940	¥ 7,800×35回

龍虎の拳外伝シグマセット

龍虎の拳外伝
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000
（送料・税込）

初回¥19,888	¥19,700×11回
〃 ¥11,806	¥10,700×23回
〃 ¥ 9,044	¥ 7,600×35回

龍虎の拳外伝バナカスタムセット

龍虎の拳外伝
MV-1AF
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000
（送料・税込）

初回¥17,924	¥17,100×11回
〃 ¥10,688	¥ 9,300×23回
〃 ¥ 8,512	¥ 6,600×35回

龍虎の拳外伝ボードマスターセット

龍虎の拳外伝
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000
（送料・税込）

初回¥19,632	¥18,900×11回
〃 ¥11,134	¥10,300×23回
〃 ¥ 9,016	¥ 7,300×35回

鉄拳2Ver.Cスーパーベガセット

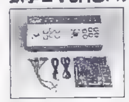
鉄拳2Ver.C
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥243,000
（送料・税込）

初回¥23,176	¥22,900×11回
〃 ¥14,662	¥12,400×23回
〃 ¥11,788	¥ 8,800×35回

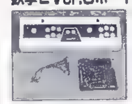
鉄拳2Ver.Cシグマセット

鉄拳2Ver.C
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥238,000
（送料・税込）

初回¥23,048	¥22,500×11回
〃 ¥14,326	¥12,200×23回
〃 ¥10,024	¥ 8,700×35回

鉄拳2Ver.Cバナカスタムセット

鉄拳2Ver.C
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥212,000
（送料・税込）

初回¥21,084	¥19,900×11回
〃 ¥10,908	¥10,900×23回
〃 ¥ 9,492	¥ 7,700×35回

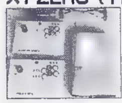
鉄拳2Ver.Cボードマスターセット

鉄拳2Ver.C
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥230,000
（送料・税込）

初回¥22,760	¥21,600×11回
〃 ¥12,420	¥11,800×23回
〃 ¥ 8,680	¥ 8,400×35回

ストZERO（中古）スーパーベガセット

ストZERO（中古）
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥102,000
（送料・税込）

初回¥18,752	¥18,200× 5回
〃 ¥ 9,864	¥ 9,600×11回
〃 ¥ 6,268	¥ 5,200×23回

ストZERO（中古）シグマセット

ストZERO（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥97,000
（送料・税込）

初回¥17,872	¥17,300× 5回
〃 ¥ 9,704	¥ 9,100×11回
〃 ¥ 6,998	¥ 4,900×23回

ストZERO（中古）バナカスタムセット

ストZERO（中古）
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥72,000
（送料・税込）

初回¥12,972	¥12,900× 5回
〃 ¥ 7,804	¥ 6,700×11回
〃 ¥ 3,748	¥ 3,700×23回

ストZERO（中古）ボードマスターセット

ストZERO（中古）
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥88,000
（送料・税込）

初回¥16,188	¥15,700× 5回
〃 ¥ 8,316	¥ 8,300×11回
〃 ¥ 5,092	¥ 4,500×23回

特選格安基板

今回の目玉

ストZERO（ロム）	¥12,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	¥35,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥28,000
X-MEN（ロム）	¥18,000
ヴァンパイア（ロム）	¥5,000
鉄拳2Ver.B	¥165,000
サムライ斬紅郎無双剣	¥5,000
ソニックウイングス3	¥8,000
リアルバウト餓狼伝説	¥28,000
ザ・キングオブファイターズ'95	¥12,000
豪血寺一族2（H付）	¥15,000
沙羅曼蛇2（ロム）	¥30,000
スタックコラムス	¥2,000
戦場の狼	¥5,000
タイムパイロット	¥15,000
クレイジーコング	¥15,000

カプコン

スーパーストⅡX（ロム）	¥5,000
戦場の狼Ⅱ	¥15,000
カプコンクイズ1＋2＋3＋4（H付）	¥5,000
闘神伝2	¥38,000
虎への道	¥5,000
ブラックドラゴン（海外）	¥15,000
魔界村	¥15,000
ストライダー飛竜	¥35,000
ナイツオブザラウンド	¥10,000

ナムコ

ソウルエッジ（H付）	¥128,000
鉄拳2Ver.B（H付）	¥168,000
インディアナジョーンズ	¥45,000
エメラルディア	¥3,000
グレートスラッガーズ	¥2,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥1,000
グロブダー	¥62,000
コズモギャングザパズル	¥2,000
コズモギャングザビデオ	¥8,000
スーパーワースタ'93	¥8,000
ゼビウス	¥22,000
デンジャラスシード（ロム）	¥8,000
スプラッターハウス	¥30,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	¥58,000
バーニングフォース（ロム）	¥25,000
パックマニア（ロム）	¥28,000
パックランド	¥55,000
ボスコニアン（海外）	¥38,000
マーベルランド（ロム）	¥25,000
マッハブレイカーズ	¥35,000
未来忍者（ロム）	¥35,000
メトロクロス	¥35,000
メルヘンメイズ（ロム）	¥25,000
モトス	¥55,000
ワールドコート	¥8,000

コナミ

イーアルカンフー	¥10,000
エイリアンズ	¥25,000
クイズ学問のススメ	¥2,000
グリーンベレー	¥15,000
グリーンベレー（海外）	¥12,000
魂斗羅	¥15,000
極上パロディウス！（ロム）	¥3,000
サッカースーパースターズ（ロム）	¥48,000
サンダークロス	¥18,000
少林寺への道（海外）	¥8,000
スーパー魂斗羅	¥25,000
スラムダンク	¥48,000
ツインビーヤッホー！（ロム）	¥5,000
出たな!!ツインビー	¥8,000
トライゴン	¥12,000
グラディウスⅡ	¥28,000

対戦ぱずるだま（ロム）	¥2,000
ピットファイター	¥12,000
ヘクシオン	¥3,000
マーシャルチャンピオン	¥12,000
メインスタジアム	¥5,000
ラビリンスランナー	¥8,000
リングの王者	¥5,000
ロードファイター	¥8,000

セガ

アフターバーナーⅡ	¥25,000
エイリアンストーム	¥6,000
クラックダウン（ロム）	¥5,000
グランドクロス（P付）	¥12,000
忍（ロム）	¥3,000
DDクルー（ロム）	¥3,000
登竜門	¥10,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	¥5,000
ばくばくアニマル（ロム）	¥3,000
フラッシュポイント	¥3,000
ベイルート（ロム）	¥3,000
ボトボト	¥5,000
ラフレーサー（ロム）	¥5,000

タイトー

アルカノイド（センサー付）	¥10,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	¥8,000
カイザーナックル（ロム）	¥2,000
キック&ラン	¥2,000
逆鱗弾（ロム）	¥8,000
ジャングルキング	¥28,000
ジャングルキング（海外）	¥22,000
スーパーイーグルショット	¥8,000
スパイナルブレーカー	¥5,000
スラップショット	¥8,000
中華大仙	¥3,000
ヒットジアイス	¥15,000
ビッグイベントゴルフ	¥5,000
フーピー	¥5,000
フェニックス	¥25,000
フロントライン	¥12,000

その他

テラフォース	¥10,000
アラビアン（海外）	¥15,000
アルゴスの戦士（海外）	¥12,000
ウルトラマン	¥2,000
エクセリオン	¥8,000
オーマイガァー	¥5,000
カルノフ	¥10,000
ガンダムEX-REVUE	¥15,000
ジンジンジップ	¥18,000
トライアウト	¥3,000
バツグン	¥28,000
P-47 ACES（ロム）	¥3,000
ブラッドブラザーズ	¥20,000
ブレアデス	¥20,000
妖獣伝	¥5,000

新品箱入り

がんばれギンくん	¥15,000
ストZERO（ロム）	¥30,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	¥3,000
ワールドカップバレー'95	¥3,000
ストライダー飛竜	¥35,000
パニッシャー	¥18,000

新製品

ストZERO2（ロム）	¥129,000
マジカルドロップ2	¥68,000
戦国ブレード	¥178,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	未定
サイキックフォース	¥208,000
ゼビウス3D/G	¥198,000
レイストーム	未定

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます（印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください）。

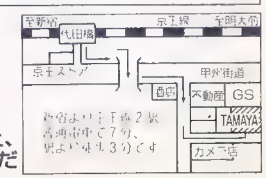
TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！



チャドラン 日本最大規模を誇る 通販部

☎06-543-7700(受付時間朝10時～夕方7時)

〒550 大阪市西区南堀江1-23-6 以降は自動録音にて24時間OK。

新作・人気作を並ばずに買いたい／ほしいソフトがどこにも売っていない／
今すぐお電話ください。チャドランはそんなあなたの味方です。

●新品・中古・激安価格●日本一の規模を誇る在庫量●買って安心着払いシステム●注文した次の日には商品到着(一部地域を除く)●予約をしていると発売日には商品到着(一部地域商品を除く)

お願い

■発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます■新作予約のキャンセルは発売日の5日前までにお願いいたします。それ以後は往復送料を頂きます■商品代金は商品と引き換えです■未成年の方は保護者の方の電話確認が必要です■日曜・祝日はお休みです■返品交換は不可(不良品はメーカー保証となります)■価格は変更する場合が有りますのでお電話にてご確認ください
※中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。

チャドランニュースをお送りします。

お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、封書でお申し込み下さい。(返信用切手80円同封)

新作予約受付中

発売日		商品名	定価	予約価格
96/5/14(火)	SF	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	¥ 7,500	TEL
96/5/17(金)	FX	ボイスパラダイス	¥ 8,800	¥7,480
96/5/17(金)	GB	連珠倶楽部	¥ 2,480	¥1,780
96/5/17(金)	SS	慶応遊撃隊 活劇編	¥ 5,800	¥5,220
96/5/17(金)	SS	サイバードール	¥ 6,800	¥6,120
96/5/17(金)	SS	スーパーリアル麻雀PⅥ	¥ 8,800	¥7,980
96/5/17(金)	SS	デス・スロットル	¥ 5,800	¥5,220
96/5/17(金)	SS	DEFCON5(デフコン)	¥ 5,800	¥5,220
96/5/17(金)	SS	ときめき麻雀グラフティー	¥ 5,800	¥5,220
96/5/17(金)	3D	デフコン5	¥ 5,800	¥4,980
96/5/24(金)	SF	ごきんじょ冒険隊	¥ 7,980	TEL
96/5/24(金)	SF	トレジャーハンターG	¥ 7,900	TEL
96/5/24(金)	SS	AQUAZONE FOR SS	¥ 5,800	¥5,220
96/5/24(金)	SS	宿題がタントアール	¥ 4,800	¥4,320
96/5/24(金)	SS	実戦パチスロ必勝法／3	¥ 6,800	¥6,120
96/5/24(金)	SS	ソード＆ソーサリー	¥ 6,800	¥6,120
96/5/24(金)	SS	誕生S～Debut～	¥ 6,800	¥6,120
96/5/24(金)	SS	メタルブラック	¥ 5,800	¥5,220
96/5/31(金)	SC	バージンドリーム	¥ 8,800	¥6,580
96/5/31(金)	SF	ダークハーフ	¥ 8,000	TEL
96/5/31(金)	SS	ウィザードリィーⅥⅦ コンプリート	¥ 6,800	¥6,120
96/5/31(金)	SS	踝兄弟劇場 第一巻麻雀編	¥ 5,800	¥5,220
96/5中旬	GB	バスフィッシング達人手帳	¥ 9,800	TEL
96/5下旬	SF	忍たま乱太郎～忍術学園	¥ 6,980	TEL
96/5下旬	SS	オラクルの宝石	¥ 5,980	¥5,380
96/5下旬	SS	餓狼伝説3	¥ 6,800	¥6,120
96/5下旬	SS	ダークセイバー	¥ 5,800	¥5,220
96/5下旬	SS	DBZ 偉大なるDB伝説	¥ 5,800	¥5,220
96/5予定	SF	すーぱーぐっすんおよよ2	¥ 7,800	TEL
96/5予定	SF	実況 パワー プロレスリング'96	¥ 9,980	TEL
96/5予定	SS	ソニックウィングス スペシャル	¥ 7,800	¥7,020
96/5予定	SS	ライフスケイプ	¥ 6,800	¥6,120
春/予定	SF	空想科学世界 ガリバーボーイ	¥ 9,800	TEL
春/予定	SS	井出名人の新実戦麻雀	¥ 4,800	¥4,320
春/予定	SS	エアーズアドベンチャー	未定	未定
春/予定	SS	サクラ大戦	未定	未定
96/6/1(土)	SF	Jリーグ96 ドリームスタジアム	¥ 7,980	TEL
96/6/28(金)	SF	西陣2 パチン物語	¥10,800	TEL
96/6/28(金)	SS	ライズオブザロボット2	¥ 5,800	¥5,220
96/6下旬	HA	SUFAMITURBO スーファミターボ	¥ 2,980	TEL
96/6下旬	SF	ウルトラSDファイト1 ウルトラ伝説	¥ 3,980	TEL
96/6下旬	SF	SDガンダム ジェネレーション1	¥ 3,980	TEL
96/6下旬	SF	SDガンダム ジェネレーション2	¥ 3,980	TEL
96/6下旬	SS	ビッグ一撃パチスロ大攻略	未定	未定
96/6予定	SF	TRAVERSE トラバース	¥ 7,800	TEL
96/6予定	SS	LUNAR	¥ 6,800	¥6,120
96/7/12(金)	SS	ときめきメモリアル	¥ 5,800	¥5,220
96/7/12(金)	SS	ときめきメモリアルスペシャル	¥ 9,800	¥8,880
96/7/19(金)	SF	ああっ女神さまっ	¥10,800	TEL

FAX情報サービス開始

チャドランでは今回FAX情報サービスを開始致しました。お家のFAXにて何時でも好きな時に色々な情報をお届けする事が出来ます。
方法はまずお家のFAXのポーリング受信という機能の取扱い方法を説明書で探して下さい。そして、説明書の指示通りに行なってみて下さい。
※どうしてもわからない時は説明書等に記載されている各メーカーのお客様案内等に聞いて下さい。

ポーリング受信とは？

ポーリング受信とはあらかじめチャドラン側のFAXにセットされた新作・中古・お買得商品などのとってもお得な情報をあなたのお家のFAXにいつでもお届けできるとっても便利なサービスです／(ファイル番号No.1は総合メニュー案内です)

取り合えず総合案内メニューにてメニューの確認をして好きな情報をご覧ください。

FAX 06-543-8778

大人気フィギア

ときめきメモリアルシリーズ



1/5スケール(約40cm) ソフトビニール製 色付／

藤崎詩織 ¥6,980

1/8 キャスト

藤崎詩織 片桐彩子
虹野沙希 朝日奈夕子
如月未緒 紐緒結奈
美樹原愛 清川望
早乙女優美 館林見晴
古式ゆかり 鏡魅羅

キット ¥4,580

ヴァンパイアハンターシリーズ

モリガン フェリシア デミトリ
フォボス ビシャモン レイレイ
ガロン

キット ¥1,800

注フィギアはお届けするのに多少日数がかかります。

チャドラン人気ソフトギャラリー(中古ソフトもあります。TELにてご確認ください。)

激安人気ソフトコーナー(新品)

商品名	販売価格
¥1,000以下	
SF ジーコサッカー	¥ 680
SF ファイプロ女子	¥ 780
SF マリオとワリオ	¥ 980
GB 蒼き伝説シュート	¥ 980
GB 全日本プロレスジェット	¥ 980
GB スーパーパチンコ大戦	¥ 980
GB Mr.GOの馬券的中術	¥ 980
SC ダウンタウン熱血行進曲	¥ 980
SC 天外魔境 風雲カブキ伝	¥ 980
¥3,000以下	
SF スーパー競馬2	¥ 1,980
SF GOGO アックマン2	¥ 2,980
SF 真・聖刻ラ・ワース	¥ 1,980
SF スーパー鉄球ファイト	¥ 1,980
SF 天外魔境 ZERO	¥ 2,980
SF 天地創造	¥ 2,980
SF ハーメルンのバイオリン弾き	¥ 1,980
SF バトルロボット烈伝	¥ 2,980
SF スーパーパチンコ大戦	¥ 1,980
SF パネルでポン	¥ 2,480
SF ブランディッシュ	¥ 2,480
GB オセロ	¥ 1,980
GB ギャラガ＆ギャラクシアン	¥ 1,680
GB GOGO ACKMAN	¥ 1,980
GB 忍空	¥ 2,480

商品名	販売価格
SC 美少女戦士セーラームーン コレクション	¥ 1,980
NG ファイヤースープレックス	¥ 2,980
NC ギャラクシーファイト	¥ 1,980
¥5,000以下	
SF ガンハザード	¥ 3,980
SF すーぱーぐっすん およよ	¥ 3,980
SF 鮫亀	¥ 4,980
SF 就職ゲーム	¥ 3,980
SF ハイパーイリア	¥ 3,480
SF バハムートラグーン	¥ 3,980
SF パニックボンバーW	¥ 3,980
SF ファイナルファンタジー5	¥ 3,980
SF スーパーファミスタ5	¥ 4,980
SF すーぱーぷよぷよ	¥ 4,980
SF マリオのスーパーピクロス	¥ 3,980
NG ラギ	¥ 3,980
NG ワールドヒーローズ	¥ 3,980
NC ダブルドラゴン	¥ 3,980

その他

スーパーファミコン

商品名	販売価格
スーパー億万長者ゲーム	¥ 6,580
スーパー競艇2	TEL
スーパー三国志Ⅳ	¥ 7,980
シムシティ2000	¥ 7,480
Jリーグエキサイトステージ'96	¥ 6,980
実況パワフルプロ野球3	¥ 5,680
スーパーテトリス3	¥ 5,980
トイ・ストーリー	¥ 6,980
スーパートランプコレクション2	¥ 5,980
ドカポン外伝	¥ 5,480
ドラゴンクエスト6	¥ 8,980
スーパードンキーコング2	¥ 6,580
ドラゴンボールZ ハイパーディメンション	¥ 6,280
HEIWAパチンコワールド3	¥ 6,980
星のカービィ スーパーDX	¥ 6,780
スーパーボンバーマン4	¥ 6,980
スーパーマリオRPG	¥ 6,780
マリオのスーパーピクロス	¥ 3,980
魔法陣グルグル2	¥ 6,980
ヨッシーアイランド	¥ 6,580
ルドラの秘宝	¥ 6,980
スーパーロボット大戦 外伝	¥ 6,980

サターン

商品名	販売価格
アイドル雀士スーチーパイII	¥ 5,220
アイレムアーケードクラシックス	¥ 5,220
アンジェリーク スペシャル	¥ 7,020
きゃんきゃんバニー プルミエール	¥ 5,220
キュービック ギャラリー	¥ 5,220
ゲンウォー	¥ 5,220
3×3EYES-S	¥ 6,580
ザ・キングオブファイターズ'95	¥ 7,020
真・女神転生 悪魔全書	¥ 2,680
ジョニー・バズーカ	¥ 6,120
タイタンウォーズ	¥ 5,220
テトリスS	¥ 5,220
THOR	¥ 5,220
ドラゴンフォース	¥ 5,220
首領蜂	¥ 5,220
野々村病院の人々	¥ 6,120
爆れつハンター	¥ 7,980
パンツァドラグーン ツヴァイ	¥ 5,220
美少女バラエティ ラピュラスパニック	¥ 4,780
ビクトリーゴール'96	¥ 5,220
麻雀同級生スペシャル	¥ 6,120
麻雀同級生スペシャルPP	¥ 7,980
マイベストフレンド	¥ 6,120
ロックマンX3	¥ 5,220

ネオジオ

商品名	販売価格
リアルバウト餓狼伝説	¥21,800
龍虎の拳外伝	¥26,800

ハード

商品名	販売価格
スーパーファミコン	¥12,800
ゲームボーイ	¥ 4,980
スーパーゲームボーイ	¥ 4,980
バーチャルボーイ	¥ 7,980
セガサターン	TEL
ゲームギア	¥ 9,800
ネオジオCD	¥26,800
ネオジオCD-Z	¥39,800
PGFX	¥27,500

予約・販売・買取価格は変更する場合があります。お電話にてご確認ください

中古買取申込み案内(注意事項)

1. 申込書は必ず商品と一緒にお送り下さい。
2. 未成年の方は保護者の方に承諾の署名と捺印をもらって下さい。
3. 買い取り受付完了後の返品は不可。
4. らくがき・破損・故障など商品価値の無いものは送らないで下さい(万一送られても返品出来ません)
5. 同ソフト2本以上送られると買い取り価格は下がります。又、箱・説・付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。(一部買い取り出来ないものも有りますので出来るだけ送らないで下さい(CDソフトはケース・説付以外買取出来ません。ケース割等の買取も出来ません)ハード・パーツの付属品無しは買い取り出来ません)
6. 送金手数料は合計金額より差引となります(郵便電信為替)
7. 発送・返送手数料はお客様負担となりますのでご了承の程宜しくお願いいたします。
8. お送り頂く前にお電話にて価格を確認してください(価格は毎日の様に変動します)
9. 以上の事が満たされずに受付出来ない場合は着払いで返品いたしますのでご注意ください。

チャドラン 中古買取 特典付きセール

キリトリ

買取UP券(¥5,000まで)

SS・PSソフト1本につき
3本以上で¥100up
5本以上で¥150up
10本以上で¥200up

最高買取りUP額は¥5,000H8.5/31まで有効とさせていただきます。

※申込み用紙に印が無い場合受付出来ません。
※ソフト機種はSS・PSソフトのみ。
※同ソフト多数は不可。
※箱・説・付属品等すべて揃っている物のみ有効。

キリトリ

平成　年　月　日　　ゲーメスト 4月

買取申込書(保護者承諾書)

氏名	フリガナ　㊞	電話番号 ( ) ―	生年月日 大・昭・平 年 月 日 / 年齢
住所	〒 ― 読みがな		職業 学生 会社員 その他( )
商品名			
商品売却( )個を承諾します。	保護者名 未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ ㊞	

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ VB…バーチャルボーイ SC…スーパーCD-ROM FX…PC-FX SS…サターン GG…ゲームギア フォ…フォトCD VC…ビデオCD 3D…3DO NE…ネオジオ NC…ネオジオCD HA…ハード PA…パーツ
価格は送料・消費税別です。TELマークの売価はTELにて。　※ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商品です。

※はみ出し情報：何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

ここに50円切手をはってください

郵便はがき

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲーメストワールド編集部
ヒーローズアイランド係

住所	〒		
ふりがな 氏名		ペンネーム	
学年 職業		年齢	性別
TEL			
Ⓐアーケードゲーム中最も好きな男性キャラ		ギャルズアイランド3は購入しましたか？	はい いいえ

5月15日消印有効

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（5月30日・6月15日合併号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳	性別 （男・女）※
ご住所 〒 □□□-□□	電話（　　　）	
※都道府県		
1 小学（　）年	2 中学（　）年	
3 高校（　）年	4 大学（　）年	
5 社会人	6 その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ストリートファイターZERO 2大会係

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳	性別 （男・女）
□□□-□□	電話（　　　）	
※都道府県		

小学（ ）年	中学（ ）年	高校（ ）年	予備校生	専門学校生	短大生	大学生	公務員	会社員	自由業	その他（　）

締切は5月10日（金）必着!!

キリトリ線

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

B下記の質問から３つ選んで男性キャラを答えてね。
①彼氏にしたい！②色恋抜きで友達になりたい！③兄にしたい！④弟にしたい！⑤オヤジにしたい！⑥最も強そう！⑦最も弱そう！⑧身の回りには居てほしくない！⑨服のセンスが良い！⑩イカスぜ！ロボット、メカニック！

[　　　　] [　　　　]
[　　　　] [　　　　]
[　　　　] [　　　　]

C130ページの質問から１つ選んで答えてね。
①ゲームキャラの謎②こんなセリフでしびれたい❤③誕生日の祝い方④コイツらしい勝負⑤ゲームキャラ・ハンマープライス⑥その他、熱い思いを自由にお書きください。

キリトリ線

ZERO２大会参加申込用紙

それぞれの項目にお答えください。

1. どちらで参加を希望しますか。
   選手　or　ギャラリー
2. 新声社の大会に出場したことがありますか。あると答えた方は大会名と成績もかいてください。
   ない　or　ある（　　　　　　　　　　）
3. ゲーム歴は？　　**年　ヵ月くらい**
4. スコアネームは？（ない人は記入しなくてOKです）
5. ZERO２のやり込み度は？（自己評価）
   ばっちり・まあまあ・ぜんぜん
6. いま現在の使用キャラは？
7. 対戦時のスピード設定は？
   ノーマル　or　ターボ
8. コスプレ・コンテストがあったら出場しますか？
9. ゲーム大会そのものへの希望はありますか。

締め切りは5月10日（必着）

ブロック　　　NO.

[　　] － [　　]

※左の空欄には何も記入しないでください。ご協力ありがとうございました。

キリトリ線　　キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター 名前			
ゲームセンター 住所		電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

JEFFRY·WOLF, 奴等の大技なんて朝飯前!

バーチャファンの期待に答えるべく、あのAKIRAスペシャル(崩撃雲身双虎衝)もボタン1発OK!! 負け知らずの驚異のマクロパッド!!

SS エクスプローラー PS コマンダーの特徴

マクロ機能

(ボタン操作を覚える機能)の他に、スローモーション機能と連射ボタン機能、ミラー機能、メモリ拡張機能がついてるサイバーなジョイスティック。

SS Explorer+ ¥3,480

サターン用 SS エクスプローラー



最大登録数

1つのメモリカードに最大8キャラまで同時に登録でき、1キャラにつきそれぞれ4つの必殺技を覚えさせることができる。1つのマクロ(必殺技)は最大8ステップまで操作を登録できるから、1つのメモリカードでなんと最大256ステップの操作(最大32の必殺技)が登録可能!

スローモーション機能

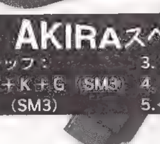
格闘ゲームやシューティングゲームにはうってツケ!
こいつが有れば、敵の弾も楽々回避!

メモリ拡張機能

後部のメモリカードを交換することで、無限大に必殺技が使えます。ゲーム毎に自分専用のメモリカード作ってしまえば、後は差し替えるだけのラクチン操作。必殺技全集なんてコレクションのしかたもイイかも。

AKIRAスペシャル

ステップ:	
1.P+K+G (SM3)	3.↘+P+K (SM3)
2.← (SM3)	4.(SM3)のみ
	5.←+P (SM3)



コマンドが増えすぎちゃっても大丈夫!
PS,SS,SFC,MD共用
別売RAMカード ¥1,500



PS Commander+

プレステ用 PS コマンダー ¥3,480

ストZEROのスーパーコンボ、ZEROカウンターも思いのまま!

もちろん覇山天昇脚、
サマーソルトジャスティスも超カンタン!
リュウやケンが思うがままに…。
な、なんと鉄拳の10連コンボも可能か!?

連射ボタン機能

各キーそれぞれ、独立で連射にすることができるから便利!

ミラー機能

これはスグレもの、今までだと必殺技の登録は左用と右用の2つを登録しないといけなかったけど、この機能を使えばどちらか1つ登録するだけで自動でキー操作を反転してくれる。便利な上に頼もしい。

ゲーテキの新製品が狂ったーっ!
またまた次世代機に?

SS-VICTORY

SS ヴィクトリー SS ¥4,200



LEDが光る!
本格派ジョイスティック
ゲーセン感覚の
マイクロスイッチ使用。
2段階スロー・独立2段階切替連射機能付。底面の4つの吸盤で安定感もバッチリだ。

プレステ用レーシングカーコントローラー PS MAD CATZ

PS
PSマッドキャッツ
¥12,800
デカさはピカイチ!マッドキャッツ
ステアリングホイール+シフトレバー。
さらにアクセルとブレーキペダル付の本格的レーシングカーコントローラー。
限定発売
アメリカ直輸入

PS Big-Top

PS ビッグトップ
PS ¥2,800



8ボタン独立連射、スロー機能付。4種類の交換可能な十字ボタンをお好みで選べます。

マイクロスイッチが決め手のスゴイヤツ

PSイーグル



PS ¥2,480
PSにも多機能ジョイパッド
2段階スロー・連射切替機能付。付属のスティックで簡易ジョイスティックにもなる。

PSスワロー

プレステワイアレスジョイパッド
PS ¥4,500



プレステだってワイアレス
ケーブルを気にせずにゲームに専念できる。6Bパッド2本付。2人同時プレイ可。

X-TENDER SFC/3DO/PS/SS用

エクステンダー
2.1M。延長ケーブル 各¥800

みに·テトリン

こんなに小さいゲーム機あるの?



キーチェインゲーム シリーズ
一見、普通のキーホルダーだけど、よく見ると、超小型のLSIゲーム。"テト◯ス"タイプのゲーム内蔵で、充分過ぎる程、楽しめます。●3000個よりオリジナルボディーカラーのロゴ入で制作できます。

8-IN1
GOODS
¥1,200
サイズ/6×4×1.5cm
カラー/ブラック,ピンク,イエロー,グリーン,透明

SFパッド接続 3D ZERO トライバルタップ ¥3,800



スーファミのコントローラーが3DOで使えるマルチタップ
これ1台で最高4つのSFC用コントローラーと2つの3DO用が同時に使用できます。対応できるコントローラーも増えてあの「スーパーストII」もラクラクプレイ!

3DO 6B連射ハッド ¥2,800
3DO ワイアレスハッド ¥4,500

販売代理店募集中!
お気軽にお尋ねください

無料カタログは…
お電話または←の券をハガキに貼って請求してね!

カタログ請求券 ゲーメスト 5/30 6/15

お申し込みは便利で早い代引で…

TVゲーム機器輸入販売元
GAMETECH
ゲームテック

〒810 福岡県福岡市中央区大名1-9-33 ソロン赤坂ビル4F
<通販受付 TEL092-725-2209(代) FAX092-725-2199>

●通販受付時間/月~土 10:00~19:00
●商品に関するお問い合わせは…ゲームテックサービスセンター TEL092-781-0606
●価格は消費税込みです。一回のご注文につきいくつでも送料は500円です。
●代引手数料 3万円未満 ¥500 3~10万円未満 ¥800

AM R&D DEPT.2

バーチャファイター2.1

©SEGA

VF2.1 最強者を決めるべく
VF2.1! スーパーバトル

大会初の企画、1人3on3を制す者は誰か!! その答えが横浜で明らかに。
担当:キャサ夫

去る3月20日[illegible]たバーチャファイ[illegible]と[illegible]一大イベントが[illegible]横[illegible]ヨイホリ[illegible]された。毎回セガのイベント[illegible]お[illegible]束とされているコスプレショ[illegible]もあって、コス[illegible]ヤ[illegible]たちもここぞとばかり[illegible]して超盛り上がって[illegible]たぞ。そのほかで盛り上[illegible]いえば新手のコスプレ?だ。

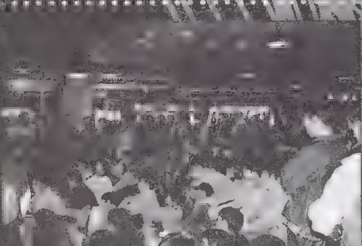
これはセガが新しく企画したのか、イベント会場のステージ上でアキラやラウ、カゲなどといったバーチャキャラクターのぬいぐるみをきて演劇をするのだ。で、この演技というのが、面白いやらカッコイイやらラウが強いやらで、そこら辺の舞台よりとにかくみてて楽しいのだ。

もし近くのセガでイベントがある時は、そこに来てるかも知れないぞ。とにかく絶対に見たほうがよい。


いろいろなコスプレ[illegible]

バーチャファイター2.1 スーパーバトル

[illegible]F[illegible]最[illegible]の大会か?」と[illegible]いうこともあって、参加人数は関東近辺の強者ジャンキーが[illegible]名[illegible]キャラリーを含めて[illegible]約[illegible]00人以上もの人たちが集まっていた。[illegible]


会場はマキシマムバトルなみの[illegible]

さである。ちなみに今大会は元鉄人キャサ夫のみが参加していた。

さてさて、今回のバーチャ2大会は今までにない特殊なルールで行われたのである。

大会のルールは、1人で異なった3キャラを使用した勝ち抜き戦である。今までの大会では、1チーム3人で出場して勝ち抜いていくのが普通であったが、この大会は1人で3on3をするのだ。だから、できるだけ強いキャラクターを3キャラ使いこなせなくてはいけないのだ。例を挙げるとアキラ、ラウ、ジェフリーって感じかな。

その他の[illegible]ルールは[illegible]マル2本先取と[illegible]っている。

最強レベルのバトルが今ここに…

大会は、A、B、C、Dの4ブロックに分けられ、1ブロ[illegible]名が振り分けられた。それぞれのブロックではなかなかの見どころがあり、関東では名の知れたジャンキーたちがぶつかりあっていた。

その中からブロック優勝をし、決勝進出が決まったのは、Aブロックがマキシマムバトル準優勝のキャサ夫、Bブロックからは関東では有名なアキラ使いのチビッコアキラ、通称「チビタ」が勝ち上がってきている。Cブロック優勝者は、これまた町田方面でブイブイいわせているアキラ使[illegible]


決勝トーナメント。お約束の曲[illegible]

[illegible]の[illegible]が[illegible]、[illegible]これまた[illegible]ろからの[illegible]キャラ[illegible]2[illegible]発売された[illegible]方面では有名[illegible]本八幡アキラ」が決勝進出[illegible]。

決勝戦はこの[illegible]メント戦になり[illegible]われた。

[illegible]決勝[illegible]回[illegible]キ[illegible]

[illegible]幡アキラ[illegible]工作[illegible]抽選により、1回戦はキャサ夫対本八幡アキラの闘いになった。

2人の持ちキャラはキャサ夫がカゲ、ジェフリーそしてジャッキー。本八幡はアキラ、ジェフリー、ウルフの順番だ。

本八幡が巧みなアキラで[illegible]ゲ、ジェフリーを潰しジャッキーに負け、だが次のジェフリーがジャッキー相手に「ホ[illegible]っとしゃがみ投げを連発で決めて勝利。キャサ夫はた[illegible]

●準決勝2回戦
BANちょ VS チビタ

2回戦BAN[illegible]はジャ[illegible]アキラ[illegible]使[illegible]最後に[illegible]時[illegible]勝負に[illegible]チビタのテクニック[illegible]が勝っていたのか、BANちょはプレッシャー負けしていたのか、3タテでチビタがBANちょを下した。

●決勝戦
チビタ VS 真・本八幡アキラ

いよいよ決勝戦、これで優勝者が決まる。

2人ともキャラクター順番は変えられない。この2人はもともと顔見知りで、本八幡がチビタに少しビビッていたようすだ。

先鋒戦アキラ対[illegible]ビタが辛く[illegible]勝利を[illegible]た。これで本[illegible]2人にな[illegible]しく

[illegible]なった。で、その[illegible]級対アキラ戦は、[illegible]がみパンチを[illegible]すかしてしゃがみ投げを狙う本八幡をチビタは読んでいて、立ち待ちしているところに崩撃雲身双虎掌を決めまくって勝利した。

結局ふたを開けてみると、チビタがアキラで完勝を遂げ、優勝をもぎ取った。

結果は次の通り。優勝「チビタ」、準優勝「真・本八幡アキラ」、3位「キャサ夫」、4位「BANちょ」という結果になったのだ。


記念に1枚。左からBANちょ、本八幡、チビタ、ひ[illegible]?で、キャサ夫。

キャサ夫 (カゲ・ジェフリー・ジャッキー)	2	0	
真☆本八幡アキラ (アキラ・ウルフ・ジェフリー)	3		優勝
BANちょ (ジャッキー・アキラ・ラウ)	0	3	
チビタ (アキラ・リオン・ラウ)	3		



こんなに大きくなっちゃったよ

第5回アテナ杯争奪

ゲーセン対抗5on5

3月31日にあのアテナ杯が再び開かれた。前回は六本木ヌーヴェルを借り切り第4回アテナ杯を開催したが、ジャンキーたちの盛り上がりが欠けていた。さて、前大会の優勝者は明大前チームだったが、今回のアテナ杯はどうなることやら。

第5回アテナ杯争奪 5on5開幕だ！

第5回アテナ杯は5on5で開かれることになった。その理由と[illegible]では3on3で[illegible]ていたが、[illegible]から考えると、[illegible]4カ月。バーチャ2もそろそろ潮時ということもあって、この一大イベント5on5を開くことに決まったのである。

この5on5のルールは基本的にゲームセンター対抗で、各地のゲームセンターで常連をかき集め、5人そろえて大会に出場しなくてはいけないのだ。

さらにこの5on5の大会ルールは、1チーム5人がそれぞれ異なったキャラクターを使用しなくてはいけないのである。もっと細かくこのルールをいうと、5人が異なったキャラクターを使わなくてはいけないのだが、1チーム1ペアまでは使用OKになっている。

つまり、同じキャラが3人もしくはアキラ、アキラ、ラウ、ラウ、カゲなどといった同キャラが2ペアにならなければ、同じキャラが1キャラなら使用が可能になっている。で、5対5のノーマル3本先取勝ち抜き戦となっている。

これってひょっとして全国大会？

今大会のチームエントリー数はなんと36チーム。北は山形県から[illegible]、東は[illegible]神奈川県、西からは岐阜連合、京都連合、大阪連合そして南は鹿児島[illegible]、東京都町田市のゲームスポットアテナにジャンキーどもが集結した。ここまでくるともう大会の規模も全国[illegible]並みである。

予選は3チーム1ブロックでA～Lの12ブロックに分けられ、その中から各1チームが決勝へ進めるのである。

決勝へコマを進めたのは次の12チーム。

●岐阜代表●青梅[illegible]理教●ほんじょび●四街道・千葉・柏連合●国分寺代表●熱写ボーイズ●エヴァンゲリオンネットワークス●豊橋代表●特攻漢（激親友）●新宿ジャッキーwith東南西北●町田連合[illegible]●明大前代表

と、このようなチームが決勝へと進んだ。どのチームも名の知れた強いところばかりである。

この12チームをさらに3つのブロックに分けて、A、B、Cの優勝チームでリーグ戦を行うのだ。

結果は次の通り。Aブロックは町田連合を下した明大前代表が優勝、Bブロックはほんじょび（ゲーメストEXチーム）を余裕で潰した特攻漢（激親友）が制覇、Cブロックは優勝候補と思われていた岐阜代表が負け、国分寺代表が勝利をもぎ取った。

最後、この3チームでリーグ戦が行われたのである。リーグ戦を制したのは、表を見ても分かる通り明大前代表の圧勝である。これで明大前は2連覇を成し遂げたことになる。明大前強し。

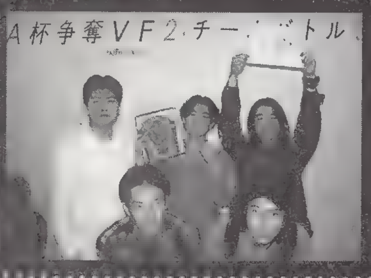
やはりこのチームには明大前ちゃっきー、貧乏ラウという2枚看板がいる限りこのチームに勝つのはきついらしい。



岐阜、名古屋の中部地方連合。見かけは普通だが、実は[illegible]



アテナ杯の意味のない盛り上がり[illegible]



惜しくも優勝を逃した[illegible]国分寺代表チーム。



優勝 明大前[illegible]金、ちゃっきーの5人だ。



最後に記念撮影。ちなみに全部でこの4倍もの人がここで[illegible]

大会内容はアテナまで…

とまあ、優勝が明大前代表、2位が国分寺代表と安定した結果がでたわけだが、今回のリポートでは試合内容がよく分からない、という読者のためにいいことを教えてあげよう。

アテナでは第1回大会からすべてビデオに収録してあり、大会参加者などにプレゼントしていて、その時の興奮を我が家でもう一度体験することが可能なのだ。で、今回も勿論ビデオ収録はしていて、これまた我が家で興奮してもらおうという計画が発動している。

そこで、今回の大会内容を見たいという読者は「ゲームスポットアテナ 町田店」ま

アテナ杯決勝トーナメント

ブロック	1回戦	得点	2回戦得点
A	町田連合+α（ゲームスポットアテナ町田）	5	3
A	青梅真理教（青梅・国分寺連合）	3	
A	明大前代表（明大前ゲームinナミキ）	5	5
A	新宿ジャッキーwith東南西北（ファミコン通信編集部）	2	
B	ぼんじょび（ゲーメストEX編集部）	5	1
B	豊橋代表（名古屋地区）	2	
B	四街道・千葉・柏連合（千葉地区）	3	
B	特攻漢（激親友）（京都ゲームズドラゴン）	5	5
C	国分寺代表（チェリー国分寺）	5	5
C	熱写ボーイズ（横浜アミューズ）	2	
C	エヴァンゲリオンネットワークス（H/S渋谷）	4	
C	岐阜代表（大王連合）	5	3

決勝リーグ戦	明大	京都	国分寺
明大前代表（明大前ゲームinナミキ）		○ 5−1	○ 5−2
特攻漢（激親友）（京都ゲームズドラゴン）	× 1−5		× 4−5
国分寺代表（チェリー国分寺）	× 2−5	○ 5−4	

で連絡をしてみよう。今回は限定20個まで。早いもの勝ちだぞ。
詳しくはアテナ町田店　店長「山岸」まで（0427−[illegible]−6887）へ。
さて、第5回アテナ杯はこれで終了。ひょっとすると6月ころに第6回VF2・1かもう一度あるかも…。

呼ばれて跳び出てジャジャジャジャ〜ン！ キャサ夫の イベント情報

今回はたくさんあるんで、さっそく告知しちゃうぞ〜。

まず1件目。
5月3日（金）
場所／ハイテクセガ　ススキノ北海道札幌市中央区南5条西5丁目13番1
電話／011（532）9055
内容／ファイティングバイパーズ北海道1エリア大会ゲスト

2件目は、
5月4日（土）
場所／セガ・エルコ北海道旭川市3条通8丁目左1号イブセビル
電話／0166（25）3744
内容／バーチャロン、バーチャファイター2

3件目は、
5月19日（日）
場所／高松ゴールドタワー香川県綾歌郡宇多津町浜一番丁8番地1
電話／0877（49）4966
内容／バーチャファイター2.1、バーチャキッズ、バーチャロン

最後は、
5月25日（土）、26日（日）
場所／大田区産業プラザ東京都大田区蒲田本町2-1-1
問い合わせセガ直営店まで
内容／・ファイティングバイパーズ・ジャパンカップ及び、前夜祭
以上、よろしく！

限界ギリギリ

リアルバウト餓狼伝説

新たに確認された連続技を加えた
驚異的連続技集。

担当：借金


かなりハイレベル。

キャラ性能もひと通り出きってしまい、街ではハイレベルな対戦がヒートアップしてるリアルバウト。見かける連続技も難易度の高いものばかりで、しかもそれらを当たり前のようにこなしているあたりはさすが対戦の猛者どもだ。

今回はそんな猛者どもに贈る超威力&驚異的連続技の特集だ。

実戦では決めるチャンスのないようなものや人間離れしたコマンドテクを要求するものもあるが、それぞれランク別に分けてあるので楽しんでほしい。まずはダメージ重視の超威力連続技から見ていくとしよう。

ランクA 端限定連続技

ここに紹介している連続技はコマンド入力がある程度正確な人ならものにできるものばかり集めたので、練習してものにするとともに自分の腕の目安にしてほしい。今はできないっていう人も努力次第でなんとでもなるぞ。

テリー：ジャンプC↓パワーウェイブ↓しゃがみA（×2）↓しゃがみC↓トリプルゲイザー（↓ライジングタックル）

ジャンプCを引きつけて蹴りパワーウェイブをつなげる。後は落ち着いてトリプルゲイザーまで決めよう。リングアウトしないようならライジングタックル（169号参照）まで入れることができるぞ。


この8ヒットは強力だ。

アンディ（その1）：ジャンプC↓幻影不知火↓D↓飛翔拳↓上げ面↓斬影拳↓疾風裏拳↓くない弾

気絶から気絶になることもある恐るべき連続技。サウンドビーチ以外では左端のみ可能となっている。くない弾がダックのみ1ヒットとなってしまうが威力は申し分ない。気絶はしてくれないが上げ面↓超裂破弾or斬影裂破にしても入る。


壁のダメージやゲージ状況で技を変える。

アンディ（その2）：ジャンプC↓幻影不知火↓D↓飛翔拳↓しゃがみA（×2）↓B↓↙C↓斬影裂破↓闇浴びせ蹴り

潜在能力が出せる状態でかつ画面端限定でしかも壁にダメージがあってはいけないと条件だらけだが格好いい連続技。飛翔拳後のしゃがみAはタイミングよく押して次につなげよう。

舞：ジャンプC↓A↓C（×2）↓花蝶扇↓しゃがみA↓B↓超必殺忍蜂

足元が薄いキャラには入らない（ビリーに入らないのが残念）。ジャンプCの後ダッシュしてAをつなげるのがポイント。しゃがみAも先行入力がきいてしまうと次につながらないので要タイミング。


落ち着いてしゃがみAを入力。

しゃがみA↓Bの後↙Cまでつなげて夢桜・改（空中投げ）につなぐ連続技もある。体のでかいキャラにはジャンプB↓Cから始める事も可能だ。



夢桜・改フィニッシュも格好いい。

ランクS タイミング重視

先行入力がきいてしまうと次につながってくれないタイミング重視の連続技。ランクAで紹介したアンディと舞の連続技もそうなのだがここで紹介する連続技は特にその色が強く、タイミングの連続や難しい技との組み合わせが厄介。根気よくいこう。

ヒガシ：ジャンプC↓ハリケーンアッパー↓C↓ハリケーンアッパー↓B（×2）↓爆烈拳↓爆烈アッパー

一見地味に見えるが難度の高い連続技。ジャンプCの後相手と密着できるところから跳び、ハリケーンアッパーの後素早くCを押さないと4ヒットしてくれない。その後のBも先行入力がきくとつながってくれないぞ。うまくつながったらB（×2）を素早く入力。その最中に連打を開始し爆烈拳を出す。爆烈拳の2ヒット目にフックをキャンセルして終了だ。難しいくせにあまり減らないのが涙もん。

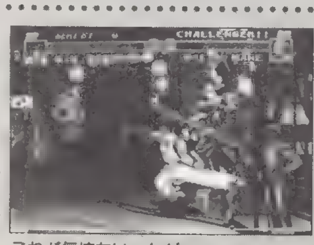

なるべく前進してC。


先行入力がつくとここで終わってしまう。


あとは落ち着いて入力するだけだ。

キム：遠Corネリチャギ（2段目）↓しゃがみA↓B（×2）↓C↓鳳凰脚

ビリー限定。遠C、ネリチャギの後はそれぞれタイミングでしゃがみAを、ほかのキャラにはB（×2）の後に鳳凰脚だ。


これが気持ちいーんだ。

ギース：A↓C（×2）↓C・烈風拳・A…

ランクA（超威力連続技）

テリー

ジャンプC→パワーウェイブ→しゃがみA（×2）→しゃがみC→トリプルゲイザー（→ライジングタックル）

アンディ

ジャンプC→幻影不知火→D→飛翔拳→上げ面→斬影拳→疾風裏拳→くない弾

ジャンプC→幻影不知火→D→飛翔拳→しゃがみA（×2）→B→↙C→斬影裂破→闇浴びせ蹴り

舞

ジャンプC→A→C（×2）→花蝶扇→しゃがみA→B→超必殺忍蜂


集中して4セット決める。

烈風拳の後のAのタイミングがすべてを決める。4回くるのが難易度を上げている。

双角：まきびし（×2）→まきびし→まきびし→…

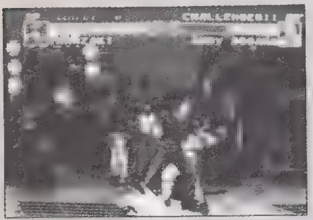
タイミング命。幻夢陣にならないようにコマンドは丁寧に入力しよう。3ヒット目からは手をのけぞりでスカしまきびし部分だけを当てる感じ。

ランクトリプルS 限界を超えろ

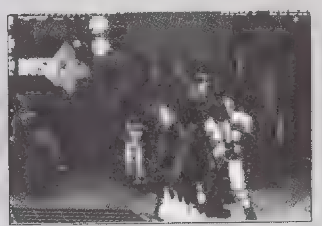
タイミングとコマンドを完全に手に馴じませキャラを自分の手足のように扱うことができないとこの連続技はチトきつい。自分の限界と絶望感を超えてトライ。

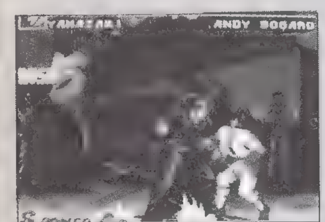
山崎：A→C→C→C→蛇使いキャンセル→A→…

使うボタンは2つだけなのに激ムズの連続技。蛇使いキャンセル後のAはかなり素早く出さないとつながってくれないくせに先行入力がきくとCが出ない。A→C→C→C


コンビネーション中に気持ちの整理をしておこう。

ランクS(タイミング重視連続技)


速攻で蛇使い。


キャンセルしてAにつなげる。

ヒガシ

ジャンプC→ハリケーンアッパー→C→ハリケーンアッパー→B(×2)→爆烈拳→爆烈フック

キム

遠Corネリチャギ(2段目)→しゃがみA→B(×2)→C→鳳凰脚

ギース

A→C(×2)→C→烈風拳→A→…

双角

まきびし(×2)→まきびし→まきびし→…

はゆっくり入力してもつながってくれるので落ち着いて入力すればいい。問題点は蛇使いキャンセルとその後のAだ。C→蛇使いをなるべく早く入力。蛇使いキャンセルはC押しっぱなしのAで、次につなげる技もAだからコマンド入力は頭が痛くなるぞ。

まずは目標を2セット（ACCC→ACCC）に置いて頑張ろう。8ヒットつなげることができたら12ヒット目指して頑張れ。


難関は何度もやってくる。

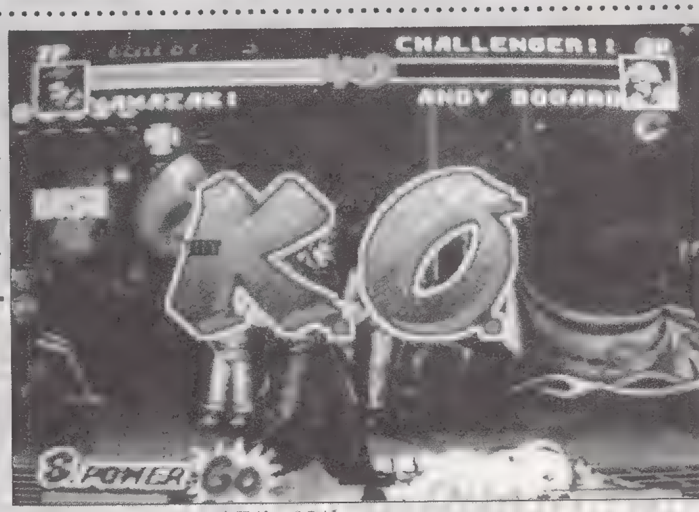
双角：ジャンプC（×2）→C（×2）→C→C→まきびし（×1）→まきびし（5セット）→A→B→⇙C→憑依弾

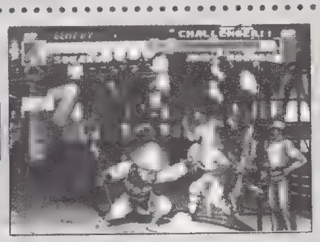
最初のまきびしを1ヒットしかさせない位置でかつAにつながる間合いを作るのが難しい。写真の位置からジャンプCを引きつけて2段当て、着地のCを少し歩いて決めればベストポジションをとれる。

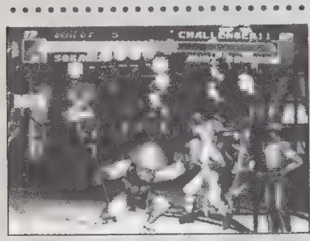
Aにつなげずにまきびしを打ち続けることも可能。

最初のまきびしが2ヒット


この間合いからジャンプCを引きつけて2ヒット。


山崎でもこんなにラッシュ表示がつくのだ。


できるだけ歩いてC。


最初のまきびしが1ヒットならOK。

ランクSSS(神技ラッシュ)

山崎

A→C→C→C→蛇使いキャンセル→A→…

双角

ジャンプC(×2)→C(×2)→C→C→まきびし(×1)→まきびし(5セット)→A→B→⇙C→憑依弾


このまままきびしでもいいしAにつなげてもいい。

してしまったときは、すぐにAにつないでB→⇙C→憑依弾にいこう。まきびしヒット後少し歩いてAを決めるのがポイントだ。

今回紹介してきた連続技はどれも骨のあるヤツばかりで、中には涙がでるほど難しいものも混じっている。自分の力量に合わせてチャレンジしてね。

死語!? ちょっと得する㊙テク

ハンパなページで読みづらいけど、けっこう役に立つかもよ。

担当：はまー

ちょっとだけど、また少し小ネタが増えたので紹介しておきます。

これぞ不知火流うつせみの術!?

舞は起き上がり攻撃で跳ね蹴り（片手を地面について両足で蹴るやつね）が出せるけど、実はコレただのキャンセルだけではなく、空キャンセルもできる。起き上がり攻撃を出すと倒れているモーションが短く、さらに跳ね蹴りの攻撃判定が出る瞬間までは無敵。なので、例えば跳ね蹴りが出ると同時に陽炎の舞を入力すると、倒れている状態からいきなりリバーサル（ちゃんと表示が出る）で無敵↓無敵を維持しつつ攻撃が出るのだ。相手の意表を突けるのはもちろん、隙の大きい技には反撃だってできてしまうぞ。



こんなモーションの大きい技なら、



うつせみ超忍蜂で大反撃だ。

これがホントの「幻影」不知火

アンディの幻影 不知火は隙が少なく、連続技にも使える非常に便利な技。ただ、キャンセルをかけるには大ジャンプしなければならないのがちょっと残念――と思いきや、実は小ジャンプからでも通常攻撃後に出せる！しかもキャンセルどころか、空振りしたってOKなのだ。

とは言っても、実は僕のカン違いで、今まで連続技などで「大ジャンプCのみキャンセルがかかる」という説明をしていたのが、実は着地キャンセル（KOFでお馴染みの、着地寸前で空中必殺技を入力すると超低空で出るというもの）だったことが判明。



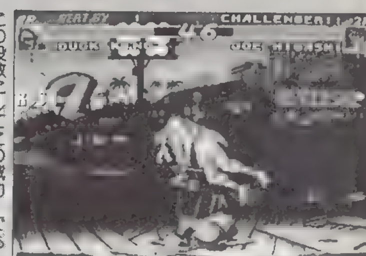
ほら、幻影がないでしょ!?

コマンドを入力するときは、キャンセルでない点に注意。ジャンプCから連続技にしたいときは、きちんと着地のタイミングを測ろう。ほかに戦術的な面では、昇り小ジャンプBで相手を牽制しつつ、裏から「幻影」のない幻影 不知火でめくりを狙うといったことも可能だ。

超必殺投げもラッシュの仲間入り!?

ダックでダンシングダイブを入れた後、相手がリバーサル必殺技を出したところに攻撃を加えるとラッシュ表示がつながってしまう、というのは以前ダックの対戦ページで紹介した。で、このときにブレイクスパイラルを決めると、投げ技であるにも関わらず連続技扱いになってしまったりする。ダンシングダイブ（×2）↓ブレイクスパイラル↓追い打ちで「超投げ4段」の完成だ（?）。

ちなみにテリーの小パーンナックルとヒガシの小スラッシュキックも、ヒット後のリバーサル必殺技に攻撃を加えれば同じく連続技扱いになるぞ。



この段数にしてこの威力ーでも要協力。

ああ憧れの立ちスパイラルよ永遠に

最後に、もう一つダックのネタを。普通にやってもまずできない立ちブレイクスパイラル（何もしていない状態からいきなり地上で出すこと）だけど、これをある程度狙ってやることが可能。

やり方は、レバー後ろ+Aのマッドスピンハンマーを出し、攻撃判定が出る前に素早くB・スパイラルを入力。成功すればM・S・Hを空キャンセルして決まるぞ。かなりシビアだけど、一度やってみる価値はあるー

異形のラスボスを粉砕せよ！

エンディングは目前だ。

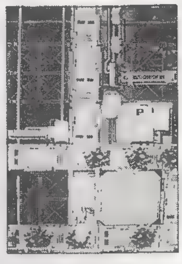
担当：VMT-RED

ステージ6

このステージも自機のショットは、ずっとトレーシングミサイルでOK。細かく見れば、ほかのショットのほうが良い場所もあるけど、基本的にミサイルで大丈夫。

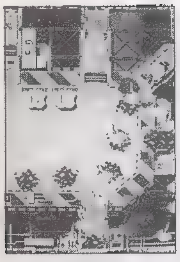
ボス戦はほかのショットだと確実につらくなるので、絶対にミサイルで行くようにしよう。

スタートしてしばらくはザコ戦車が少々と、アイテムキャリアが出現するだけなので、ここまで来れた人には問題ないだろう。ただ、レール砲台(?)が出現する場所はチェックしておいて、下から出現するやつは重なって撃ってしまおう。こいつは重なっていれば弾を撃ってこないぞ（写真①）。



①下からのレール砲台は乗っかり撃ちで速攻（2、3台目）。

ちょっと気をつけたいのが、写真②の場所の、左上からのレール砲台×2。直前に右から出現する戦車6台を早めに倒しておかないと、レール砲台を壊すのが遅れてしまう。レール砲台は弾を撃たせてしまうと、なかなか面倒なので注意しよう。



②手前の戦車6台を速攻で。

渓谷地帯が終わりザコヘリが出た後、2WAY戦車ばかりがウヨウヨ出現する場所は、なるべく2WAYの間に入らないように大きく動いて切り返しながらよけるようにしよう。油断していると死ねる場所なので注意。

空港の場面に入ると右下から、黒い中型機が出現するので（写真③）下にはりついて、できるだけ撃ち込んでおこう。



③撃て撃てー。

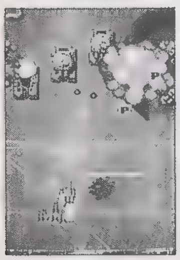
こいつらは、そんなに耐久力はないけど、2機目以後のやつがからんでしまうと面倒なので、早め早めに壊してしまおう。



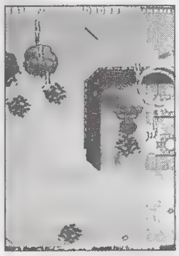
④こうなるとやっかいだ。

黒い中型機群の後、ボンバーアイテムを持った青い中型機が出現し、連射してくる中型戦車がその直後に出現する。青い中型機を早めに壊して、中型戦車におされないようにしよう。

中型戦車地帯の後、アイテムキャリアが出現するので、こいつを倒したら次の2WAY戦車地帯に備えて画面左のほうにいよう。左上から3台の2WAY戦車が来るので、右に避けながら撃つ（写真⑤）。同時に右側のハッチが開いて、中にいる4台が撃って来るので、弾の間に入らないように右へ避けたら、そのまま4台のド真ん中に重なって撃ってしまう（写真⑥）。少し遅れて出現する、左上の戦車2台が残っている場合は気をつけよう。その直後のハッチの4台も同様にやればよい。2WAY戦車は、自機が近いと撃ってこないのを利用すれば、簡単にパターン化できるだろう。

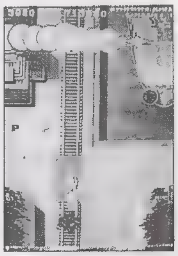


⑤左側を処理しつつ右へ。



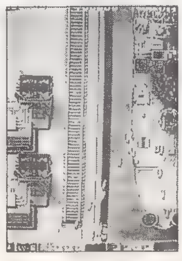
⑥ハッチの4台は乗っかり撃ち。

次の戦艦＋レール砲台地帯は、レール砲台は乗っかり撃ちで速攻で壊し、弾を撃たせない事がまず重要（写真⑦）。



⑦レール砲台を確実にやっつける。

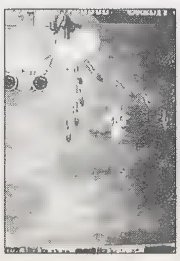
戦艦に対しては、レール砲台が出現しないスキに積極的に撃ち込むようにしよう。ミサイル任せではなかなか壊れてくれないぞ（写真⑧）。この場所は、戦艦に対して乗っかり攻撃ができないのがネックとなって、なかなかムズいと思う。「なんかヤバそう」と思ったらボンバーを使ってしまおう。



⑧ミサイルをうまく流し込め。

レール砲台＋戦艦地帯の終わりに、青い中型機とザコヘリが出る。ザコヘリは右から3機、次に左から3機、出現する。全部撃ち終わった直後、2隻目の戦艦が出現するので、端に付いている砲台2つをすかさず壊す。右側に出るアイテムキャリアと砲台の固まりも、ミサイルをうまく撃ち込んで早く破壊しよう（写真⑨）。

とにかくこの場所は、おされてしまうと辛いので最初が肝心だ。少しでもヤバかったらボンバーを使ったほうが良い。



⑨とにかく速攻。おされるな。

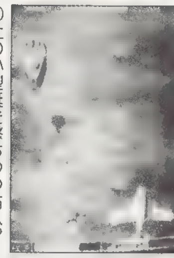
ここで死ぬと、パワーが低い状態でボス戦をやらされるので、それだけは避けたい。

戦艦の直後の白い中型機＋小型艇は比較的簡単に安定したパターンになる。

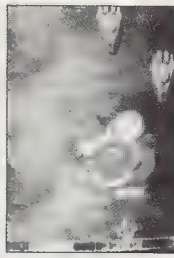
まず1機目の中型機が左下から来たら、下にはりついて速攻で壊す。同時に出ている小型艇に弾を撃たれるので気をつけよう。右下の中型機の下にはりついて壊し、右上から出て来た小型艇を撃つ。ここまで素早く処理できていれば、3機目、4機目の中型機も同様に下にはりついて速攻で壊すだ



⑩左下から1機目。



⑪上の小型艇を撃ちつつ右へ。



⑫小型艇の弾に注意。



⑬小型艇がいなくなれば楽勝。

けだ（写真⑩〜⑬）。

警告音が鳴って5ボスが出るが、何とここで味方の空母が突攻してやっつけてくれるのだ(写真⑭)。この演出、かなりかっこいいぞ。

いよいよラスボスだ。



⑭ホーミング弾だけ避けてりゃOK。

ステージ0ボス

トレーシングミサイルのレベル5で来ているかな？

ステージの途中で、持っているボンバーを全部使ってもいいから、必ずフルパワーでボス戦に臨みたい。

・第一段階　女神像

初めて来た時は、あまりに壮絶な攻撃にビビってしまうと思うけど、ランダムの要素がいっさいないのでバッチリパターン化できる。

まず写真⑮の位置で待つ。赤弾の4WAYと狙って来る青弾がドッと飛んで来るが、止まっていれば当たらない。

この時、青弾に当たるようなら、自機の位置が少し上過ぎるんじゃないかな？

赤弾の4WAYをよけ切ったら、画面右下へ。レーザーが来るので少しずつ左へ避ける。4回目を避けたら急いで右下へもどる。青弾が時計回りにワインダー?して来るので、少しずつ左へ動いて避けよう。

左下でホーミングミサイルを待ち、ミサイルが来たら少しずつ右へ動いて避ける。

ミサイルを避け終わったら青弾をうまく誘導して写真⑮の位置へ戻る。

これで1セット目終わり。あとは同様に避けながら撃ち



⑮この位置で待つ。



⑯止まっていればよい。



⑰少しずつ左へ。



⑱右から左へ避ける。



⑲ミサイルを避けつつ⑮の位置へ。



⑳偶数セット目のこの攻撃は左→右へ避ける。

込めばOKーと書きたい所だが、偶数セット目の時は、レーザーの後の青弾ワインダーが反時計回りになっているので、左下から少しずつ右へ動いて避けなくてはならない。

奇数セット目と偶数セット目の避け方を、連続写真で載せておくので、参考にしてくれい。

この攻撃を4～5セット避け終わる頃には、女神像を破壊できるでしょう。

・第二段階　ガイコツ

3WAYやレーザー、赤弾を乱射して来る。写真㉑ぐらいの位置から、ほんの少しずつ右へ避けながら撃ち込む。ポイントは、3WAY弾をよーーく見て、ギリギリ当たらない時は動かないようにすることだ。右端に着く頃には壊せるはずだ。

・第三段階　発狂ガイコツ

7WAYや2WAYレーザーを撃って来るが、基本的に第二段階とまったく同じ攻略が通用する。攻撃が派手なのにビビるな！

こいつをやっつければ感動のエンディングが待っている。



㉑少しずつ右へ避ける。発狂ガイコツも同様にやる。



㉒よっしゃー。クリア。

ラスボスもこれでOK!

SOUL EDGE
ソウルエッジ

隠しキャラがいたって知ってたかな? バッチリ公開だ!

誇り高き男との対決！ そして…
ボス紹介&CPU攻略

ボスキャラであるセルバンテス。邪剣「ソウル・エッジ」を完全攻略！

8人目までのCPU戦を首尾よく勝ち抜いてこられたなら、いよいよ長かった旅の終着点である邪剣「ソウル・エッジ」との対面となる。

誇り高き男の挑戦 対セルバンテス戦

事実上のラストボス前となる、セルバンテス。その両腕に持つソウル・エッジは非常にリーチが長く、2刀流の構えから高速で繰り出されてくる技の数々は、スキが非常に少なく強力なコンビネーションが数多く存在する。これがどの程度かというと、ジークフリートのリーチに御剣やソフィーティアのスピードを持っており、これだけを取って見てもその強さがうかがえる。

さて、気になる攻撃パターンはほかのCPU全般と同様に対応型で、プレイヤーの出した攻撃に反応して避け、あるいは反撃してくるので非常にきつい。このため、通常の立ち会いにおいては、これまでと同じように出が早くガードされても反撃を受けづらい連携技でリング・アウトを狙っていく以外にこれといったいい方法がないのが本当のところ。

セルバンテス・デ・レオン

- ●年齢：48歳　1月1日生
- ●身長：5フィート11インチ
- ●体重：172ポンド
- ●血液型：O型
- ●家族構成：両親は他界。「海の仲間」は大勢いたが…。
- ●携帯武器：邪剣〝ソウルエッジ〟
- ●使用流派：操られるまま(剣が体験した戦闘のすべて)



リーチがあってスピードの速い攻撃…強いって!!

背水の陣で、活路を見いだす!

しかし、実はもっと楽に全キャラクター共通で使用可能な方法というものが存在する。

その方法とは、セルバンテスに1本目を取らせること。なんで?と思うだろうが、実はCPUのアルゴリズムには2通りのパターンがあり、ひとつめが先にもいった対応型の完全待ちパターン。そしてもうひとつが自分から積極的に攻撃をしかけてくる攻めパターンとなっていて、その2つを切り替えるスイッチになっているのが、セルバンテスに1本取らせることとなっていたりする。

具体的なパターンとしては、この状態でセルバンテスとの距離をバック大ジャンプや連続ステップアウトで離してやる。すると、それまで走って距離を詰めてきていたセルバンテスが、かならず縦斬り3回のコンビネーション攻撃を繰り出してくる。後は距離を見ながら間合いを調節してやり、3段目をスカして技の硬直へと好きなようにこちらの技を入れていける。見た目以上にスキは大きく、クリティカルエッジがどのキャラクターであっても間に合うぐらいのスキがあるので、あせらず





距離を取ってやると、この縦斬りから…、



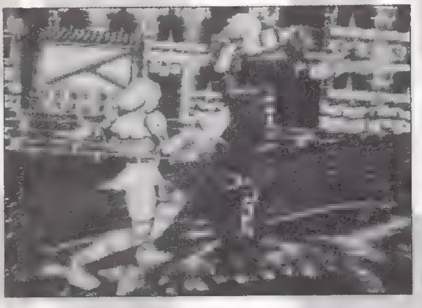
こう来て2段目…、



そして3段目となる連携技を繰り出してくる。下段も有り。



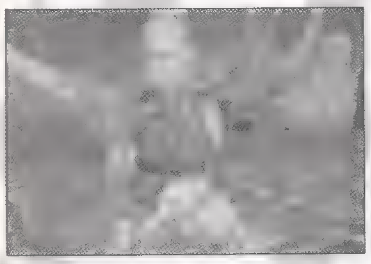
にきっちりと技コマンドを入力していけばOKだ!
また、御剣やソフィーティアといった当て身投げを持っているキャラクターであればコンビネーションの3段目を当て身で簡単に取っていけたりもするので、お試しあれ。



3段目を狙っていけば、ホラ!この通り!!たまにはいいかも。

ちなみに、8人目までとは違いダウン回復が早くすぐに起き上がってくるので、あまり追い打ち攻撃にはいかないほうがいいぞ!

悪夢はまだ終わらない!対ソウル・エッジ戦



倒したハズの肉体が、ソウル・エッジによってもう一度蘇る。

セルバンテスを倒してもまだ悪夢は終わらない。なぜならば、打ち倒したセルバンテスの肉体を支配しているソウル・エッジの呪縛は、まだ完全に解かれた訳ではないのだから…。

セルバンテスを倒すといよいよ「ソウル・エッジ」はその邪剣としての本性を現す。以前セルバンテスのモノであったはずの肉体は、ソウル・エッジのコントロールによりもはや人間の肉体の限界を越え、通常キャラクターとは比較にならない移動スピードを手に入れている。特にステップ・イン、アウトは、距離も長く非常に速い。その高速ダッシュから中段攻撃と投げとの2択攻撃をしかけてくるのだからたまらない。基本的にはセルバンテスのそれと同様の技を持っていて、それで攻撃してくるわけだが、ソウル・エッジはそれに加えて、独自の技もいくつか持っている。

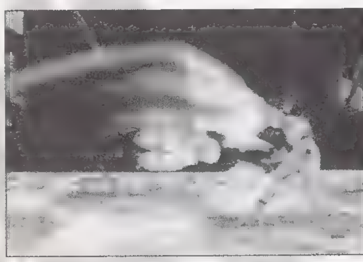
正直にいって、その攻撃とこちらの攻撃に対する反応は、セルバンテスがかわいく思えるほどにきつく、正面から正攻法で闘っていったのではKOすることはおろか、勝つことすら非常に難しい。

しかし、この第二形態ともいえるソウル・エッジに関しても、セルバンテスのそれと同様に1本相手に取らせた状態でありさえすれば、割と楽に勝つことは可能だ!

基本は同じでスキを覚えればOK!



このポーズが見えたらば、立ちガードすること!来るぞ!!



ガードしたら後は投げ連打!遅いと投げ抜けされることも。

ソウル・エッジの基本的な勝ち方はセルバンテスと同じようにまず、1本わざと取られる(笑)。これで待ちパターンから、攻め攻めのパターンに切り替わってくれる。

ただし、今度はセルバンテスとは違う攻撃をしてくるのでしっかりと覚えよう。まずはソウル・エッジと距離を離すところまでは一緒なので、とりあえず距離をとる。するとソウル・エッジは高速の突進攻撃をしてくる。この攻撃は中段攻撃で、移動距離も非常に長いので始動のポーズが見えたらしっかりとガードすれば問題はない。

この技は見た目の通りにスキも非常に大きく、全キャラ安定で投げや出の早い返し技が入ってくれる。後は、ソウル・エッジが倒れている間に大ジャンプなどで距離を離し、以下繰り返しているだけで楽に勝てる。ただし、リング際でガードした場合のみ軸ズレを起こしてしまい、投げられないこともあるので要注意。

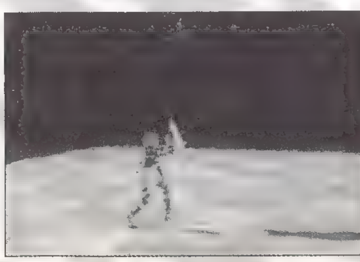
これとは別に、テレポートからの下降攻撃をしてくることもあるが、これも中段攻撃なのでソウル・エッジが消えたらあせらずに立ちガード。ガード後は、やはりこちらの攻撃を与えるスキがあるので出の早い連続技やダウンさせられる技を使って反撃していける。投げに関しては、ガード後に距離が開いてしまうので、前へと前進するコマンド投げを持っていないキャラは入らないので投げにはいかないこと。

ごくまれに1本取られた状態で距離をとっても、ダッシュをソウル・エッジがしてくることがあるが、その場合にはスライディングがくるのであわてずにしゃがみガードしていけば問題はない。

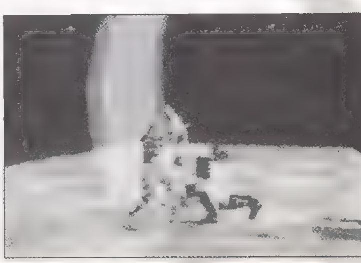
さあ、後はキミ自身の手でソウル・エッジを倒し、その目で各キャラクターに用意されたエンディングを確かめろ!



ん?消えた!?すると…、



頭上にパッと現れ、ズッシャーと落ちて来る。



中段なので、あせらずに立ちガードすればOKだ!

隠れキャラ技紹介
黄武瞬（ファン ソン ギョン）

御剣がベースのファンだが、少しだけ違うので紹介しよう。
担当：SHO

隠れキャラであるファンは、東南アジア用の御剣といったところだが、御剣にはない技があるので、どのへんが違うのかを紹介していこう。

技紹介

まず、御剣にあってファンにない技は、弾刺(⇦K)、弾割(⇦KB)、八卦ノ鎬、六道ノ捌(⇦A+G)、畦縫(↘B)といったところで、ファンにあって、御剣にない技は次から紹介しよう。

下段を斬り払う。

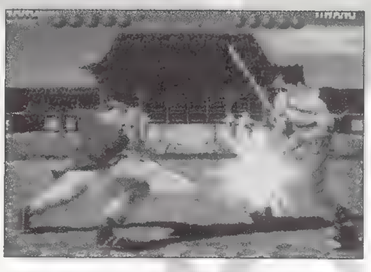


●雷襲刃（↘A）

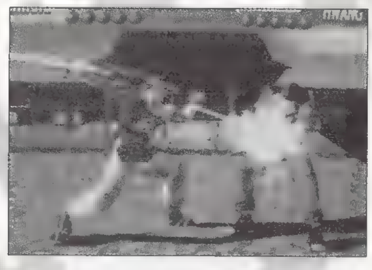
相手の足元を斬り払う攻撃で、技の出も早く使いやすい。
このとき相手は倒れないが、この技は、ほかの技への布石となるので、この技だけを単体で使うことはないため気にしなくてもよいだろう。
また、判定が下段なので使うことは多いだろう。

●返風刃（↘AA）

雷襲刃からの派生技で、Aボタンを2回押すことによって変化する。
技の判定が下、上となるためわりといい連携となる。
この技も、この次への派生技なので、これだけで止めることはない。



下段の後に…



上段斬り。



下段、



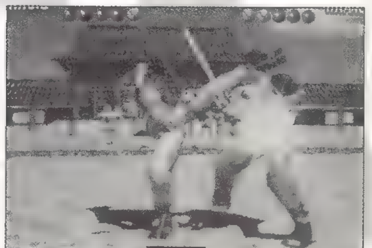
上段、



中段で1つの技となる。

●風雲嵐舞刃（↘AAB）

今まで紹介してきた雷襲刃、返風刃が最後にたどりつく技がこの風雲嵐舞刃だ。
これは、返風刃の上段斬りのあとに縦斬りが出るというもので、技の判定が下、上、中、となるためかなり強い技だ。



蹴り上げて…。



おろす!!

全部の攻撃が連続して入るわけではないが、2発までは連続で、最後は立ちガードしなくてはいけないので、ほぼ連続技と見ても間違いはない。
ファンの技の中では一番使える技であることは間違いないだろう。

●落追蹴（KK）

リロンの技の中に、連風（KK）という技があるが、それとほとんど同じ技だ。
判定は上、中なので使えなくはない。

●**鉤爪蹴**（⇩K）

後ろ回し蹴りを出す技で、判定が上段という以外は、特に紹介することはないだろう。



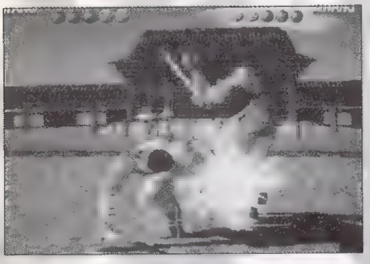
あまり使える技ではない。

●**滑面蹴**（⇙K）

下段後ろ回し蹴りが出る技で、鉤爪蹴よりは使える技だ。攻撃の判定が下段で、相手が倒れるようになっている。
しかし、技のモーションが遅いため、相手にガードされやすいのが欠点だ。

●**回天蹴**（⇨⇨B）
回天跳蹴（⇨⇨BB）
回天跳撃蹴（⇨⇨BBB）

この3つの技は、すべてつながっていて、キックボタンを押す回数によって変わってくる。



鉤爪蹴よりは使えるかな？

最初の蹴りは跳び後ろ回し蹴りが出て、そこから連続して蹴りが出るようになっている。
攻撃の判定は全て中段なので、うまく使っていきたい。



跳び蹴り!!



中段!!



全て重なって回天跳撃蹴。

●**浮膝蹴**（立ち途中にK）

蹴りを2回出す技で、通常は1回しか当たらない。これは、カウンターで当たったときのみ、2発目が当たるようになっているのだ。
攻撃判定は中段なので、下段技とまぜて使っていきたい。



2段蹴りみたいに見える。

●**鉄砕蹴**（相手がダウン中に⇘K）

これはダウン攻撃で、入れられる状況は少ない。
倒れている相手に踵蹴りをたたきこむため、見た目は痛そうだが、威力はあまりないので、ダウン攻撃にいったほうが良いだろう。



かかとで攻撃。

ほかの技は、ほとんど御剣と同じなので、御剣の戦いかたをやっていればまず間違いはないだろう。
御剣の技とあわせて使えばかなり強いのでやってみてほしい。

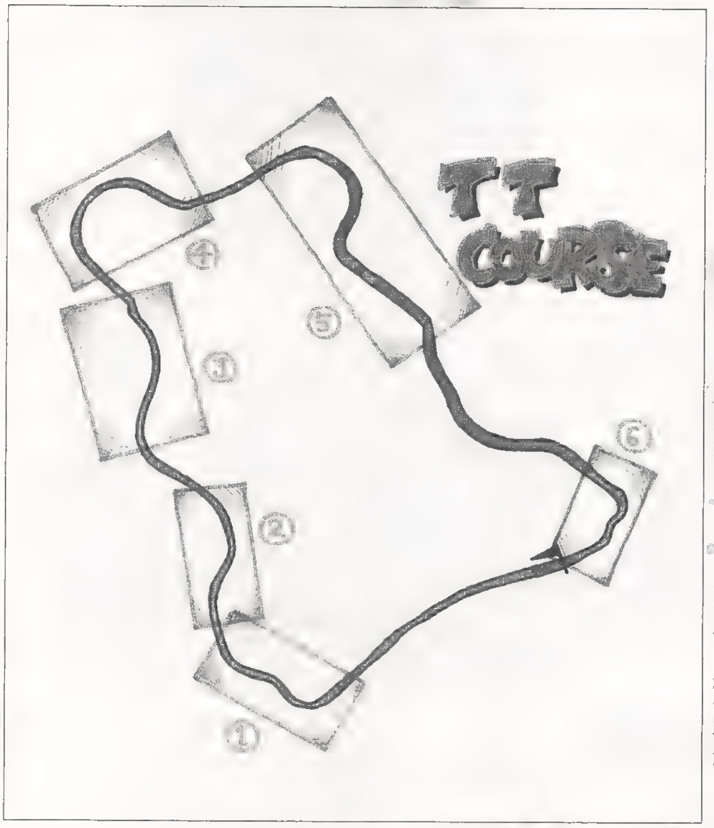
本腰入れなきゃＴＴコースは走れねえ！

MANX TT Super Bike Twin

AM R&D DEPT. ＃3＆＃4

コース幅を上手に使ってより速く走る!
今回はコース図を取り入れてより攻めてみよう!

担当：ずるずる



今回は「TTコース」をマニュアルで走る。「ラクシーコースト」と違ってくるところは、コースが長くなり、覚える点が多いことと、よりテクニックが必要で減速が必要なコーナーが多くなっていることだ。

よりわかりやすくするため、マップ付きで進めていこう。

全開！全開！
TT COURSE
減速ポイントを覚えよう!

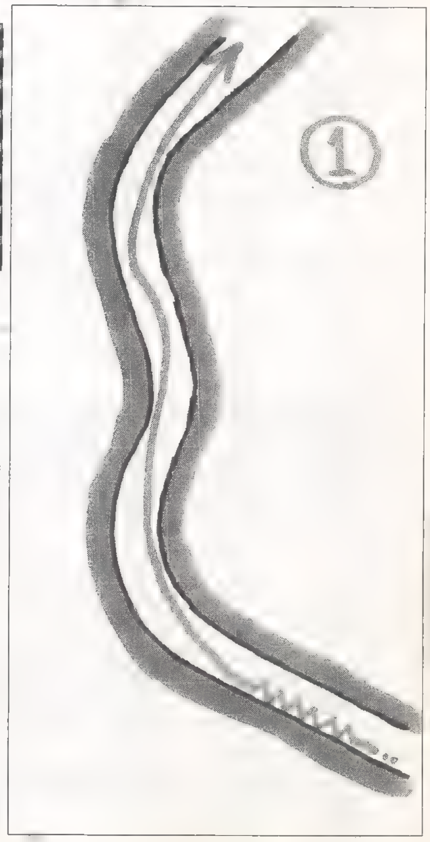
セクション・1 急減からコーナー群へ

まずはスタート。

MTで走る上で気をつけるところは、シフトアップ時は低すぎず、高すぎない回転数でチェンジできること。レッドゾーン手前が理想だ。

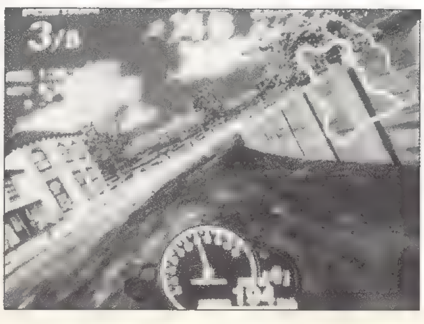
とくにスタート時に注意。アクセルを開けすぎると前輪が持ち上ってしまうので、上手にアクセルを調整し、持ち上がらないようにする。その中で1速からどんどんシフトアップしていく。

スタートしてしばらくは真っすぐなので、問題なく6速まで上げられるはずだ。



少しうねっているがほぼ真っすぐのコースを全開で走る。

その先にあるのがちょっときつめの右カーブ。かなりスピードが上がっているので、そのままではオーバースピードでクラッシュしてしまう。



トップスピードで1つ目の右カーブへ-かなり怖いところ-

ここはかなり手前からブレーキをかけ、しっかり減速しインへ入る。このとき5速へ。

減速して右へ進入したら、加速しつつ次の右へ。1度左へ切り返し、少しきつめだが全開のまま右へ。

アウトへふくらまないようにして暗い森の中の左へ。ラインを左へ寄せていき、ジャンプ台へ進んでいく。

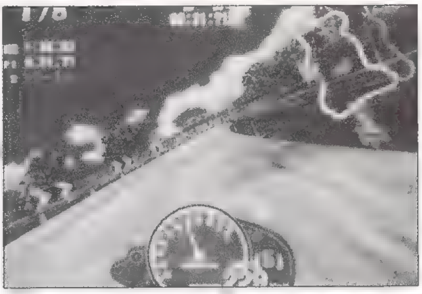


セクション2 高速コーナーを攻めろ！

左寄りでジャンプすると再度明るいところへ出る。

すぐ右コーナーがあるので、そのインに入っていくが、このカーブ、全開だと意外に難しい。しっかりアウトから角度をつけて進入し、適度にテールスライドを使いインをキープして走る。

街中へ入ったら左へ。シケインの準備へ。



アウトから進入し、インへ。テールを滑らせるのがコツ。

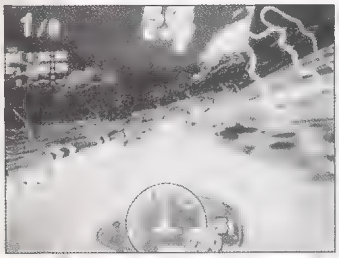
軽い左カーブのインを通るとその先にシケインが見える。

右、左と曲がるのだが、ここを左から斜めに真っすぐ走り抜けていく。

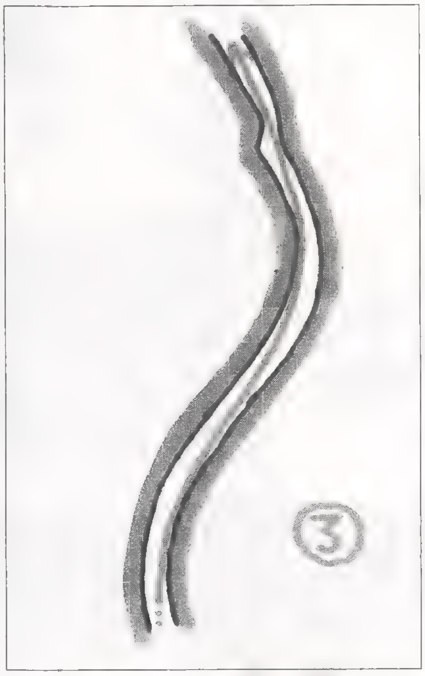
シケインを抜けたら左に寄り、次の右コーナーの進入に備える。

この右コーナー、全開に走るにはテールスライドを使わないとダメ。スライドしすぎないことに気をつけ、インをキープし、次の左コーナーに変わっていくところでラインを左へ移していく。

小ジャンプをしたら右へ。少しずつふくらんでいき、次の右コーナーの進入準備へ。さあて共通コースへ入るぞ。



シケインを斜めに抜ける。バイクを倒しすぎないように！

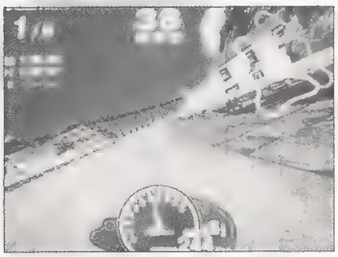


セクション3 共通コースはお手のもの！

共通コースに入れば（ラクシーコースを走っていれば問題がないが）あとはいつも通り走る。でも最近始めた人もいると思うので、再度学習するとしよう。

小ジャンプ後、左に寄っていき、右コーナーへの進入に備える。

ここからのコーナー3つは、1つの流れで覚えないとしっかり走れないところ。



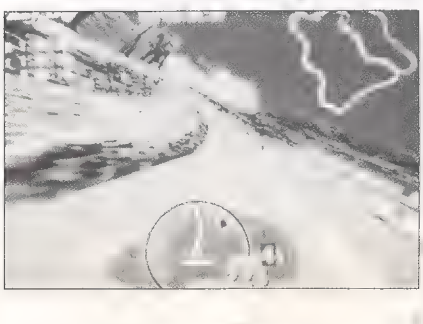
1つ目の右コーナーへ。立ち上がりでふくらむとアウト！

1つ目の右で、しっかりアウトからインへ入り（全開で）次の左に曲がるヘアピンの進入準備を始める。ここでふくらんでしまうとアウト！

アウト＝イン＝インで1つ目を抜けたら、最後のインが2つ目のヘアピンの進入のアウトになる。

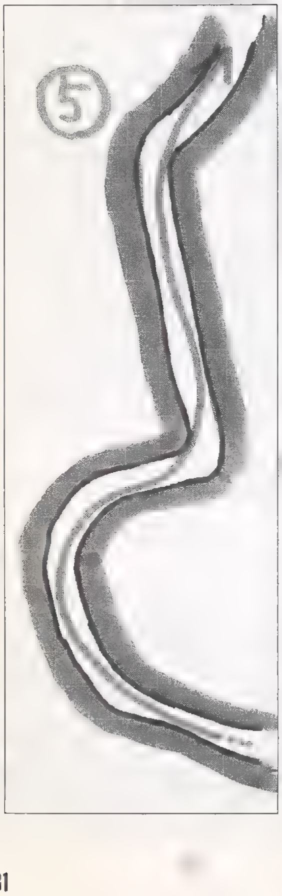
そこから全開のままアウト＝イン＝ミドルで走る。

立ち上がるとき、5速へシフトダウンし、加速させる。



思いきり左へ倒し、しっかりヘアピンのインへ。5速へ！

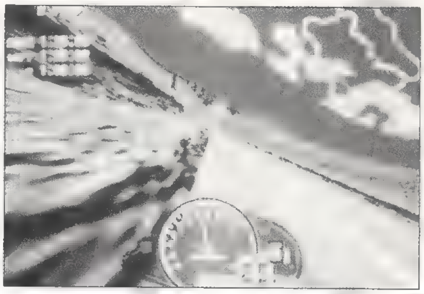




ミドルで立ち上がったら、3つ目の右コーナーの準備へ。ここは少し間があるので、右へ少しずつ(斜めに)ズレ、イン寄りのミドルを走る。

そこから一気にインへ突入していく。

ミドル＝イン＝アウトを走るが、この3つ目のコーナーの直後、小左カーブがある！



少しずつ右へズレ、3つ目の右コーナーのインへ進入する。

アウトへふくらんだとき、ちょうどその小さな左カーブのインがくるので、そのイン、クリッピングポイントを通過し、右へ抜けていく。

この先は、左、右と走り抜けるが、しっかりアウトから入らないとインに入れないぞ。



セクション4 残るは最終コーナー群！

共通コースを走ったあと、TTコースに戻るのだが、その戻った直後にかなりきついコーナーが待っている。

トップスピードで走りながらここに来るのだから、当然ブレーキが必要。その量は、相当なもの。アクセルをオフにしてもかなりの制動距離が必要だ。200km/h以上から100km/h以下にするのにどれだけの距離が必要なのかをまずプレイヤー自身が知っておかないと話にならない。

それがわかるまでは、かなり前からブレーキをかけ、止まるぐらいまで落としてみる。



とにかく手前で完全に減速を終了すること。絶対ふくらまない。

70km/hぐらいまで落とせれば、まず問題なく進入できるが、ここのコーナーは、1つ目が右、2つ目が左、最後に右と3つカーブが続くので、しっかりバイクを倒す必要がある。この動作をする間にシフトを3速へ落とし、少しずつアクセルを開けていく作業をする。

非常に忙しいが、減速さえしっかりできれば落ちついて作業に入れるはずだ。あとは切り返すタイミングだ。早すぎないようにすること。

3つ目の右を抜けるとき、アクセルを全開へ。もちろんタコメーターを見てシフトアップをしていくぞ。

減速をしっかりできればすぐ完走できるぞー



右、左、右と切り返し、ぶつからないこと。そしてゴールへ！



100%を狙え！攻略パート8

AREA6 雲②&キャニオン② ステージ

SKY TARGET

スカイターゲット

最後のステージ前のふんばりどころ！しっかり覚えて先へ進むぞ！

担当：ずるずる

エリア6 雲②ステージ 71機で100%！

このステージがスタートするすぐ後方から大型機が3機出現する。右と上の2機をロックしたところで次の前方の3機編隊へカーソルを移す。

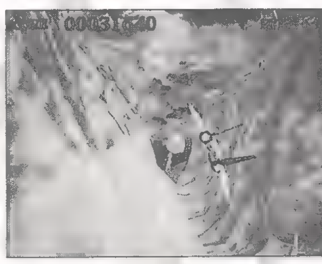


後方から大型機が3機。正面、右とロックしたら次の3機へ。

正面上方に出現する3機をロックしたら左の大型機へ。

大型機をロックしたら正面下方にいる2機へ。ミサイルがくるので、しっかり動いて当たらないようにする。

自分の下を4機が通る。すぐそれを追い、散開する前にロックし終わるようにする。



高速で下を抜け、4機が前方で散開する。その前にロックする。

この4機は高速で前方へ抜けていくので、バルカンで撃つことはできない。散開する前までならまとまっているので、それまでにロックする。



まず左から全翼機が現われる。バルカン砲に気をつけて撃つ。

全翼機がここで2機出現してくる。まず左から。バルカン砲に気をつけること。ガンガン撃ち込み撃墜し、次の右からの全翼機へ。

全翼機と同じ高さにいないようにすれば当たりにくい。

カーソルを全翼機に合わせるといくつもロックオンマークが表示される。それに合わせてどんどんロックするが、意外に硬いので全翼機が煙を上げるまではひたすら撃ち込むようにする。

ミサイルの撃ち込みだけでなく、バルカン砲も撃ち込めばさらに早く壊せるぞ！

正面左上に3機編隊が出現。この編隊は1機ずつ出現する。全部が出るまで待たずにどんどんロックしていく。

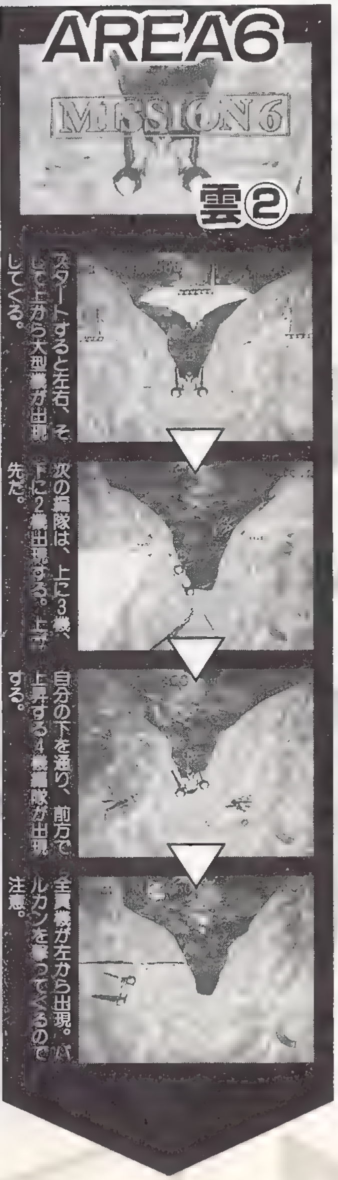
この3機の出現の仕方は、まず中央寄りに1機、その左上に次の1機、そしてその下に1機という形だ。

全翼機の撃墜に時間がかかると、すでにこの3機は出現している。狙いにいくが、ミサイルが飛んでくるので、動きながらロックするようにする。

正面下方に4機編隊。これに続いて上方に4機編隊が出現する。時間をかけないようひと筆書きで速攻でロックしていく。ミサイルがくることを忘れないこと。

爆風などで先が見えなくなるときがちょっと怖いかも。

AREA6

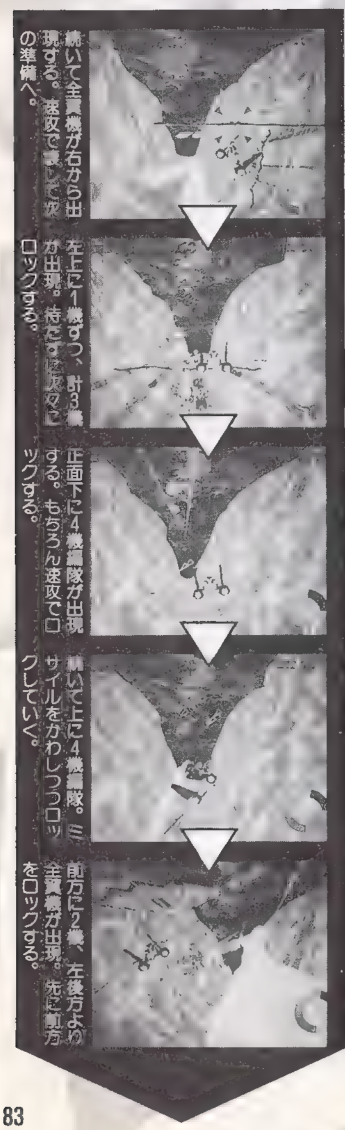


スタートすると左右、そして上から大型機が出現してくる。

次の編隊は、上に3機、下に2機出現する。上が先だ。

自分の下を通り、前方で上昇する4機編隊が出現する。

全翼機が左から出現。バルカンを撃ってくるので注意。



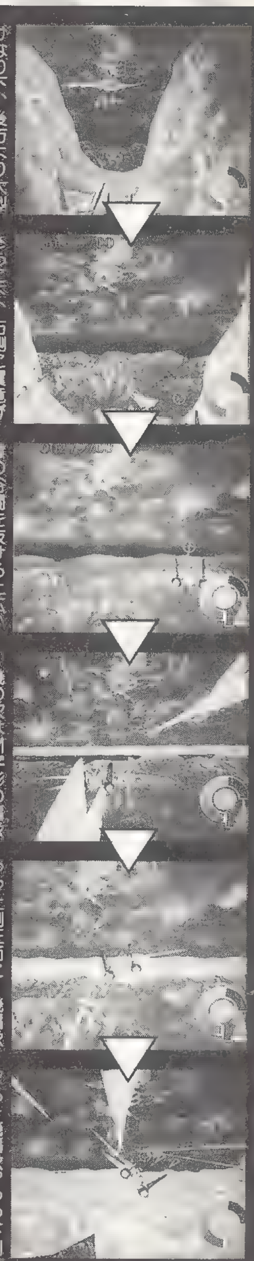
続いて全翼機が右から出現する。速攻で落として次の準備へ。

左上に1機ずつ、計3機が出現。待たずに速攻でロックする。

正面下に4機編隊が出現する。もちろん速攻でロックする。

続いて上に4機編隊。ミサイルをかわしつつロックしていく。

前方に2機、左後方より全翼機が出現。先に前方をロックする。



かなり下、後方より大型機が出現。すぐ機首を下げるように。

さらに下、右側に翼竜が見える。これがボーナスキャラだ！

雲の谷間を抜けると広いところへ。最初の敵は横一列の8機だ。

8機の次はM字形の編隊で7機が出現。左から口ックするぞ。

やや上側正面に4機編隊が出現。先に右側の2機が出現する。

次も4機編隊。やや下側に出現する。これも右側が先に出現。

次は、前方に2機、左から近い全翼機というセット。自分に近い全翼機から撃ってしまいがちだが、相手のミサイルを少なくするためにも、正面の2機を先にロックしてからだ。

それから全翼機をロックしにいく。

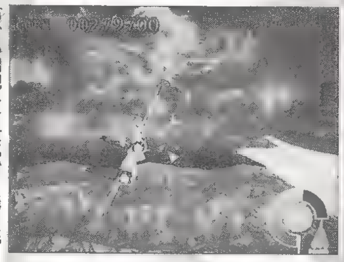


かなり下に大型機がいる。手間取ると翼竜が逃げてしまう。

下方を見るとそこに大型機が1機。いつもよりもかなり低いところを飛んでいるのでしっかり機首を下げないと狙えない。できるだけ早く下を向き、速攻で墜とすようにしたい。

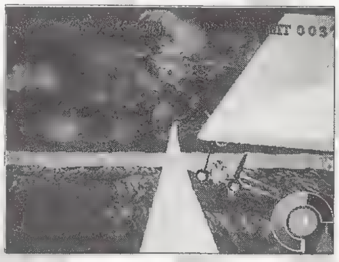
雲の谷間を出るというところでボーナスである翼竜が出現する。

その出現場所は、さっきの大型機よりもさらに低い位置の右側だ。そこをパタパタと飛んでいるので、バルカンで狙っていく。気がつくのが遅れると逃がしてしまう。



右から出現し、全部で8機！流れるように左へロックしていく。

雲の谷間を抜けると広い雲上へ出る。そこへ来て最初の敵は、横一列の編隊。右側から次々に出現するので、これに合わせて動き、ロックする。



左へ移動したところから、この編隊へ。左下からロックする。

横一列の8機編隊をロックしたら、次はM字形の7機。

左にいるので、そこから(左下から) Mを描くようにしてロックしていく。

次々と編隊が出てくる。

まず正面上方に4機、次は下方に4機。そしてまた正面に4機、その次は後ろから下を通って4機が前へ抜けていく。すべてロックするぞ！

最初の2つは右側の2機が先に出現してくるぞ！



五角形プラス中心に1機。下から1往復半左右に振ってロック。

五角形の編隊が出現。左右に動いて6機を墜とし、次の左右に分かれた4機編隊へ。ミサイルに気をつけるぞー！

ステージ②ボス「タルワールII」

全翼型の大型爆撃機、「タルワールII」がこのステージのボスだ。

「タルワールII」は、エリア2で出てきた「タルワール」と同型機であるが、さらに強化されたものがこのエリアで登場してくる。

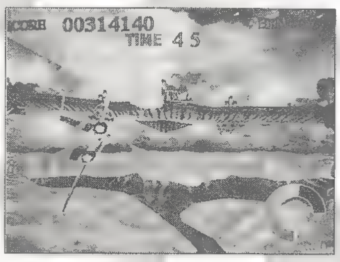
それは見た目にもわかる。

とくに機体中央部にある砲台。これが前のものよりもかなり大きなものとなっている。

また見た目だけでなく、耐久力も上がっているため、数発のロックでは砲台が壊れないのだ。

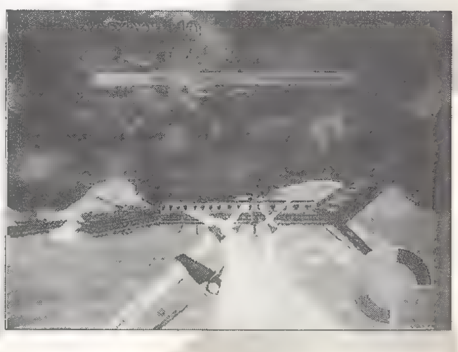
これらのことを頭に入れ、ボスと戦う。

ボスが登場したら、スタートボタンを押してデモシーンをキャンセルしよう。



キャンセルするとしばらくは攻撃なし。ロックせよーっ！

すると強制的にボスの後方へ移動させられ、攻撃できる態勢へ。でもしばらくタイムは止まったままで、ボスも攻撃をしてこない。ここがチャンス！

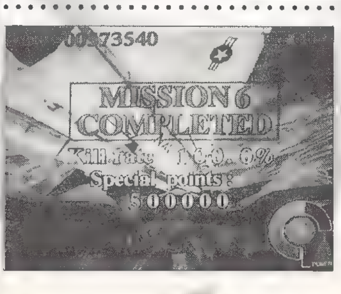


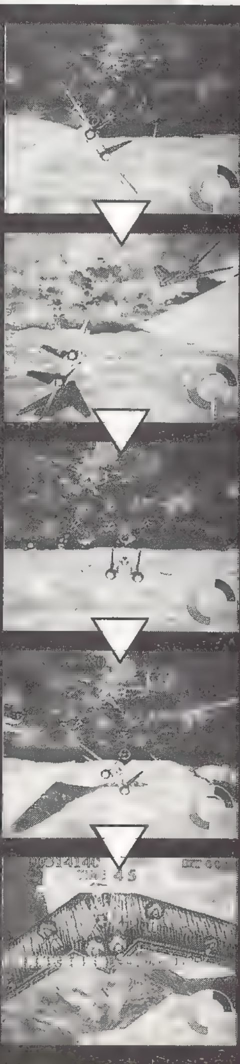
翼の上下にある砲台はかなり硬い。2往復ぐらいロックしないと壊せないぞ！

この攻撃をしてこない間にひたすら砲台にミサイルを撃ち込む。2往復する間に半分以上は壊したいところ。

砲台が壊せれば、あとは翼のパネルだ。

ミサイル攻撃のときは、左右に動いてかわすようにする。





正面にひし形の4機編隊が出現する。グルッとロックする。

高速で自分を追い抜いていく4機編隊が出現。逃がすな！

正面に6機編隊。形が妙なので下から左右に振ってロックする。

左右に2機ずつ、計4機の編隊が出現。

そしてボス「タルワールII」の出現。「I」よりちょっと強力だぞ！

エリア6 キャニオン②ステージ 02機で100%！



エリア6の一番右ルートがこのキャニオン②ステージだ。いつもの通りだが、スタート直後に、後ろから敵が現われる。高さを変えないようにあまり上下に動くと高さが変わるので注意しよう。

して待ち、バルカンで3機中、2機は墜としていく砲。



正面に3機ずつ、全部で6機出現する。右から1機ずつ現われるので一気にロックができない。ちょっと油断するとすぐ逃がしてしまうので注意したい。そのあとミサイルが飛んでくる！

橋の下側にレーザー砲台。上へいかなければ全然大丈夫。

上にある橋の下側に砲台が見える。レーザー砲台だ。

だが高さが高さ故にまず当たることはない。早めにロックして壊そう。



谷の幅が狭くなるところで両側からヘリ、そして正面に1機ずつ全部で3機が出現。

正面の出現に注意しつつ、ヘリを墜としていく。

そのまま狭い谷間を通っていくと正面に砲台が見えてくる。その砲台は、その先の広場にあるのだが、谷間を出てから狙っていては遅いので、岩壁越しにカーソルを振って無理矢理ロックオンしていく。

狭い谷間から砲台群をロックするが、止まると攻撃を受ける！

このとき、できるだけ正面の砲台を早くロックし、その位置から右へ動くようにする。でないとレーザーが飛んでくるからだ！

レーザーに気をつけつつ砲台を7基壊し、カーソルを正面やや左寄りに置く。

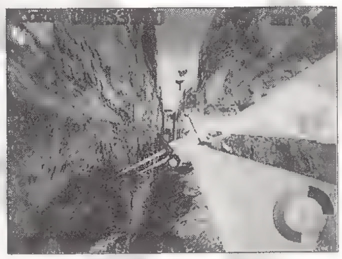
すると分岐する左寄りに4機編隊が出現。それを速攻でロックし、ミサイルをかわす。

橋の上に砲台が2基見えてくる。バルカンに気をつけ、早めに壊せるようにする。

ちょっと広いところへ出ると、正面上方にまず3機が出現する。このあとそのすぐ下にもう2機が出現する。

全部で5機出現するのだが、ここの下になんとボーナスの砲台がある！なんとしてもこれを撃ちたいので、速攻で5機をロックし、下へ向く。

また分岐を左へ。3機、3機、そしてバルカン砲2基と出現する。ミサイルに注意。



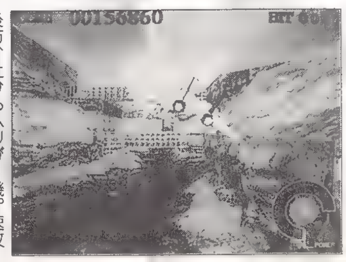
非常に視界の悪い中、後方からくる。見失いやすいので注意。

再び狭い谷間へ。このとき後方より2機が前へ。非常に視界が悪いところなので、見失わないようにし、ロックをしていく。

その正面に1機ずつ、全部で3機が出現する。

その出現は上からなので、カーソルを上に持っていく。

谷間を抜けると上からヘリが3機出現する。ミサイルをバラまくので注意する。



後方、上からヘリが3機。速攻でロック。だがミサイルがくる。

また狭り谷間に入る。

正面に縦に3機が出現する。その前に後方から2機出現する。谷間のため、岩壁に同化してしまい、見失うことがあるので、先に後方からの2機を狙うようにすること。

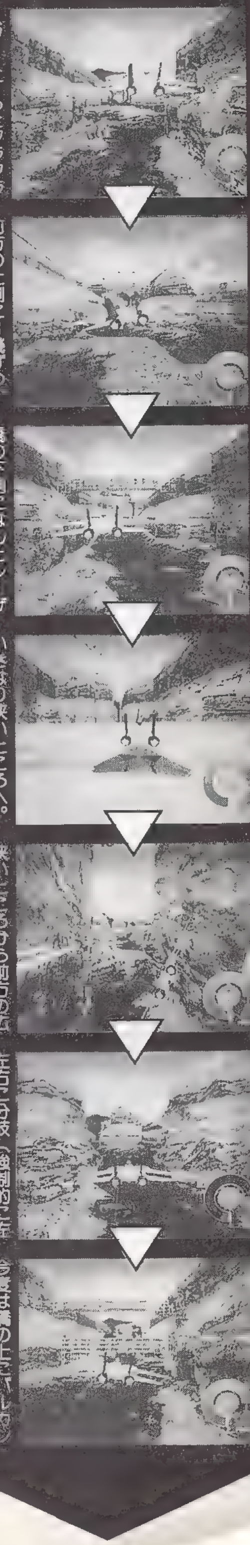
ボスまではこのまま狭い谷間を進んでいく。

短い時間でポツポツと敵が出現するので、ロックオンが遅れないようにする。

AREA6

MISSION6

キャニオン②



スタートするとフラフラッと3機が前へ。バルカンも使うぞ。

前方の上側に3機ずつ計2回、6機が出現。急ぐと逃がす。

橋の下側になんとレーザー砲台が2基。上にいかなきゃ大丈夫。

いきなり狭いところへ。その前方に1機ずつ3機と両側にヘリ。

狭いところから前方の広場にある7基の砲台をロックしていく。

左右に分岐（強制的に左だが）するところの左前に4機編隊。

今度は橋の上にバルカン砲台が2基。高さに注意しよう。



一番上に3機。その下に2機。その下にボーナス砲台がある。

正面に3機編隊が出現。ミサイルをよけつつロック。

さらに正面に3機編隊が出現。ミサイルに注意！

また橋の上に砲台が2基。これはバルカン砲だ。高さに注意。

また狭くなるところで後方から2機。速攻で落とさないと危険。

正面に1機ずつ（上から）計3機が現れる。発見しにくい。

上からヘリが3機。ミサイルを多量に撃つので注意する。

再度狭い谷間へ。正面縦に3機、後から2機（先！）出現する。

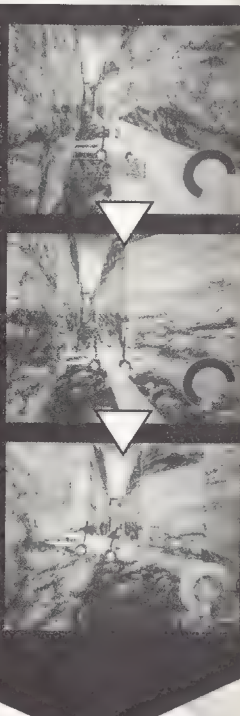


フラリと右からヘリが1機。この展開がもう1回あるぞ。

まず右からヘリが1機。その直後正面に2機。ミサイルの有無を確認し、さらに正面からの2機をロックしていく。

後の2機は、少し下側に出現するので見失わないこと。

最後に右側からヘリが1機出現する。しっかりロックし、HIT数を61機にしてボス、「ハースニールII」の出現を待ち、デモシーンが始まったらキャンセルするぞ！



右側からヘリが1機。追い越してくる。

正面に1機ずつ、計2機が出現する。ミサイルをかわすぞ！

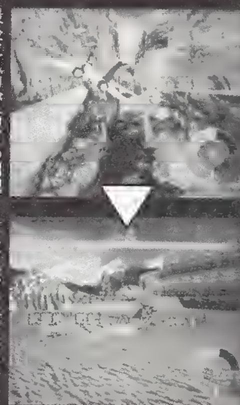
さらに続けて正面に1機ずつ、計2機が出現する。

キャニオン②ステージボス「ハースニールII」

このエリアのボス「ハースニールII」、左ルートで進んだときのキャニオンステージ（エリア5にある）と同型のものだ。

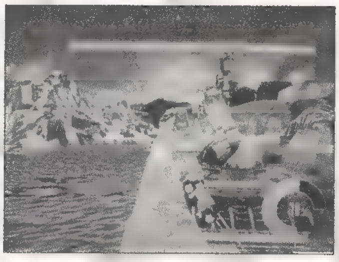
基本的には同じものだが、より先のエリアにある分、強化されている。そのため「II」と付いているのだ。

より強力になった「ハースニールII」との戦闘スタート。



最後にヘリが右から出現する。1機だがミサイルに注意。

そしてボスへ。キャンセルしつつ右側へ寄っていくぞ！



後ろの砲台を2つ残し、時間をかけてから浮上させること。

デモシーンをキャンセルしたら、ボスの左側、それも低い位置にいられるよう、操縦桿を右下へ倒し、ボスの側の砲台を目前にしながら後退していく。このとき、どんどん現われる左側の砲台をロックしていく。

一番後ろまでいったら、完全に左側の砲台を壊し終えておくこと。

すぐ右の砲台を壊しにいきたいところだが、ここですぐロックにいくと、その次のミサイルをバラまく展開時に逃げ場がなくなる（正面の位置のままになってしまう）ので、しばらく壊すのを待ち、ボスが左へ移る時間をつくる。

右側の砲台を壊したらあとは弱点のミサイルポットを狙う。爆風をしっかりよけよう。



皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NETT情報FAXでは、最新の価格。在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
- ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板(FM音源)18K
- 業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
- F,H,ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3
- パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
- 300円より 各種あります。

カプコン
- クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各10K
- ストリートファイター 20K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 38K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ウイロー 48K
- 戦場の狼 Ⅱ 15K
- エリア 88 48K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- SF ゼロ 特価
- CPⅡ 各種 大特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- ヘルファイア 8K
- 達人 5K

コナミ
- ヘクシオン 5K
- パンクショット 3K
- 新入社員とおる君 10K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 35K
- パロディウスだ 6K
- スーパー亀忍者(TMNT) 8K
- スクランブル 18K
- ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
- サーカスチャーリー 10K
- 出たなツインビー 10K
- ローラーゲームス 5K

ジャレコ
- E.D.F. 8K
- 銀河任侠伝 18K
- エクセライザー 10K
- セイントドラゴン 10K
- 64番街 12K
- エクセリオン 5K
- プラスアルファ 35K

全商品消費税込みですサービスカードで5%〜8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。　代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。　サービスカードの発行は10Kで¥500(1点)　以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

セガ
- 脱子ちゃん番荘 H付 10K
- フューチャースパイ 12K
- 時の戦士 10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- ザクソン 12K
- コラムス 4K
- コラムス2・タントアール 各3K
- テトリス 5K
- オーライル・タフターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールⅡ 38K
- バーニングライバル 15K
- スパイダーマン 15K

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 28K
- 飛龍の拳 12K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョガー 38K
- シーファイターポセイドン 28K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 5K
- バブルボブル 35K

(セガ 続き)
- スラップファイト 5K
- ヒットジアイス 3K
- ドクタートッペルの大冒険 5K
- マスターオブウエポン 8K
- 黄金の城 25K
- 女三四郎 25K
- パニックロード 5K
- 究極タイガー 8K
- アラビアンマジック 18K
- レイフォース 45K
- リングレイジ 10K
- モータルコンバット 10K

F-2 マザーボード付
- ブリルラ 48K
- メタルブラック 38K
- ガンフロンティア 35K
- ミズバク大冒険 10K
- キャメルトライ センサー付12K
- MJ-12・ダイノレックス各7K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 5K(大基板)

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん、クイズHQ.クイズ人生劇場 .ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 18K
- バブルシンフォニー 5K
- クイズシアター 3K
- 森崎のクイズでヒューヒュー 3K

テコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ファイティングファンタジー10K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 10K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版)10K
- ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
- 五目ならべ(連珠) 5K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 8K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 15K
- アトミックロボキット 8K

テクモ
- 忍者龍剣伝 8K
- スーパーピンボールアクション 8K
- シルクワーム 6K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K

ナムコ
- パックマニア 15K
- ロンパーズ 25K
- ブレイザー 25K
- メルヘンメイズ 28K
- 妖怪道中記 15K
- ワルキューレの伝説 38K
- リブルラブル 38K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- ドラゴンセイバー 35K
- ニューマンアスレティック 10K
- アサルトパネル、+ロム付 58K
- ゼビウス 18K
- ディグダグ(許諾アタリ製) 8K
- ラリーX許諾MIDWAY 15K
- ギャラガ 15K
- パックマン(c) 10K
- パックギャル 12K
- ドルアーガの塔 48K
- ギャラクシアン(c) PⅢ 10K

新品(箱入)
- スラップショット 5K
- 四川省 Ⅱ 7K
- くっすんおよよ 7K
- 連珠貴族(五目並べ) 7K
- プレイガールⅡ 5K
- ※1のロムキット 付
- アースジョーカー 7K
- ロンロン 10K

ユニバーサル
- Mr.Do!vsユニコーン12K
- Mr.Do!ワイルドライド15K
- ジャンピングジャック 18K

その他
- サボテンボンバース 15K
- 五月蠅 8K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ボラックス 3K
- SDガンダム 2K
- スパイナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K

その他
- ファイアーバード(c) 18K
- ファニーマウス 10K
- 豪血寺一族 8K
- レッド UFO 25K
- アグレス・サダリ 各5K

一般品・逸品
- シルバーランド 38K
- ペラちゃん 28K
- ハーディ 20K
- ポレンチ 28K
- Qバート 88K
- アップンダウン 68K
- スカイアーミー 88K

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K アイドル麻雀放送局,ファンクラブ夏物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,大霊界,大予言,ねるとん紳士録, 各1K 麻雀学園,七次元の妖精,スーパーリアルP2,各2K トリプルウォーズ,コミック劇場,クラブ90,サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 8K,スーパー0禁版 15K,SリアルⅢ15K,SリアルⅣ10K,SリアルⅤ20K

大型機の迫力が家庭で

- ダライアス(3画面) EXT,ロム付 38K
- アフターバーナー Ⅱ セガ (a) 15K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 25K○
- ストライクファイター セガ (a) 28K○
- G-LOC セガ (a) 25K○
- ウイニングラン91 ナムコ (a) 15K○
- ガントレット ナムコ (a) 28K
- ギャラクティックストーム 48K○
- ナイトストライカー タイトー 48K○
- スーパーモナコGP セガ (a) 12K
- スーパーハングオン セガ (a) 25K○
- ウェック ルマン コナミ (a) 10K
- ウォーリアブレード(〃) タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意　○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇A ナナオ製 DUAL25F カラーモニター使用※フラットスクエアーブラウン管
- 　B TAXAN 25インチ、ブラックフェイス スクエアブラウン管 15.24KHz 自動切替
- 　A、Bいずれも画像等は同程度。おすきな方を選べます。
- ◇15KHz 24KHz切り換え可(水平周波数)
- ◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
- ◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
- 　※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇各種調整が全て外部より可能(15KHz,24KHzの変換も可能)
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

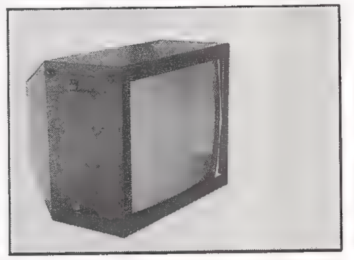
発売記念価格 ¥68,000(税、送料別)
(定価¥88,000 1年完全保証)

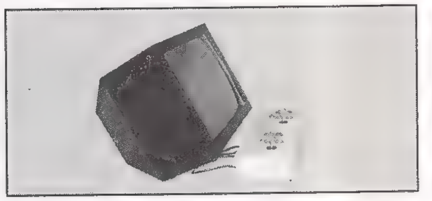
特典
M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

—— 分割払いも利用できます。——

M-25モニター
12回払　初回 ¥6,576
　以降 ¥6,400×11回

M-25コンボセット
12回払　初回 ¥8,220
　以降 ¥8,000×11回





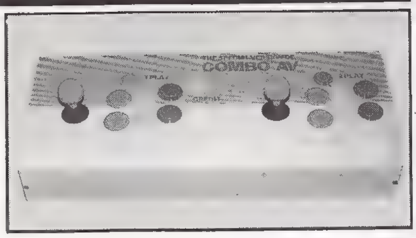
驚異のシンクロ連射 | 新型 SUPER コンボAV 価格据置

　映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグッド!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ。TV、ラジカセヘッドフォン接続可,録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置,コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………¥33,000

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



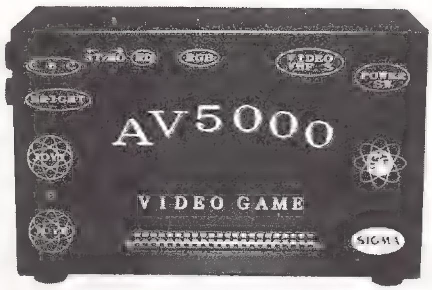
大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8 ¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

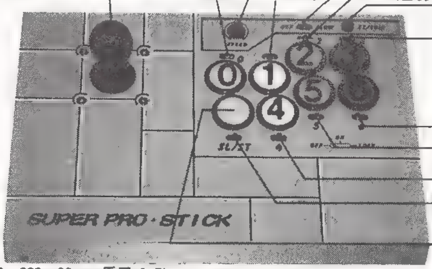
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000 ¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK !!

自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30mm 重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB ¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



* スーパーファミコン用コード(型番SF) ………… ¥4,000
* ネオ用コード(型番N) ………… ¥2,500
* メガドライブ用コード(型番MD) ………… ¥4,000
* 2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2) …… ¥2,000
* 6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6) …… ¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM) ………… ¥2,000
* パソコン用コード(型番PP) ………… ¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS) ………… ¥2,500
* サターン用コード(型番ST) ………… ¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★新製品★★★★★★★

プレイステーション用コード ¥4,000
サターン用コード ¥4,000

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用 ………… ¥3,500
●コナミ用 ………… ¥3,500
●システムⅠ用 ………… ¥3,500
●システムⅡ用 ………… ¥4,000

注意

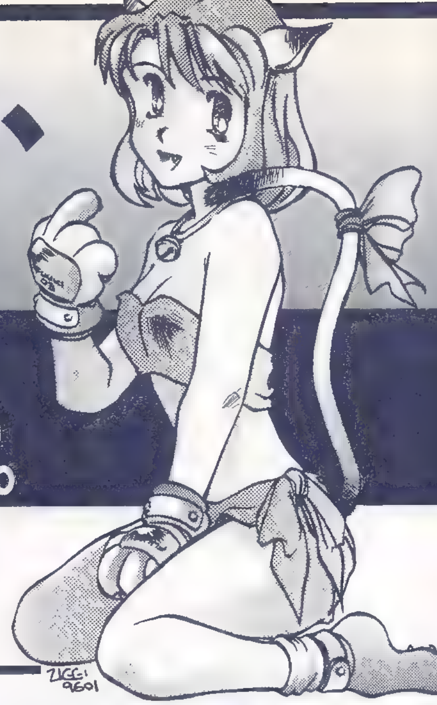
以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293

シグマ電子通販部

TEL.0794(84)0476
営業時間 12〜21時

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

5月3〜6日までお休みします。

タイトー・F-3ソフト
ダライアス外伝（インスト取説ナシ）
あっかんべえだあ
ハットトリックヒーロー'95
エレベーターアクションリターンズ
逆鱗弾
カプコンCPSⅡサブボード
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター
スーパーストリートファイターⅡX
（インスト取説ナシ）
ストリートファイターZERO
ジャレコメガシステム32ソフト
ゲーム天国
湾岸戦争
テトリスプラス
P−47 ACES
エンジェルキッス（麻雀）
スーチーパイⅡ（麻雀）
コナミシステムGXソフト
ツインビーヤッホー！
沙羅曼蛇2
極上パロディウス！
対戦ぱずるだま

アトラス
豪血寺一族
豪血寺外伝
カプコン
ロックマン・ザ・パワーバトル
クイズ殿様の野望2
ナムコ
アウトフォクシーズ
ワールドスタジアム'95
テクモ
でろーんでろでろ
ミッチェル
スーパーパン3
キャノンダンサー
がんばれギンくん
がんばれゴンタ2
カネコ
ジャッキーチェン
データイースト
マジカルドロップ
バンプレスト
銃弾嵐
スーパースラムズ
ウルトラ警備隊
ガンダムファイナルシューティング

●今月の超目玉●

沙羅曼蛇2（PCB）

格安!!

大特価!!

5月7日AM11：00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

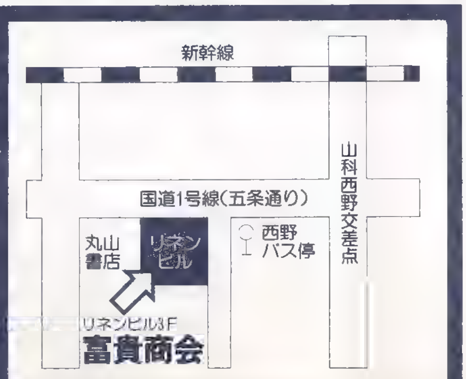
大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX.075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

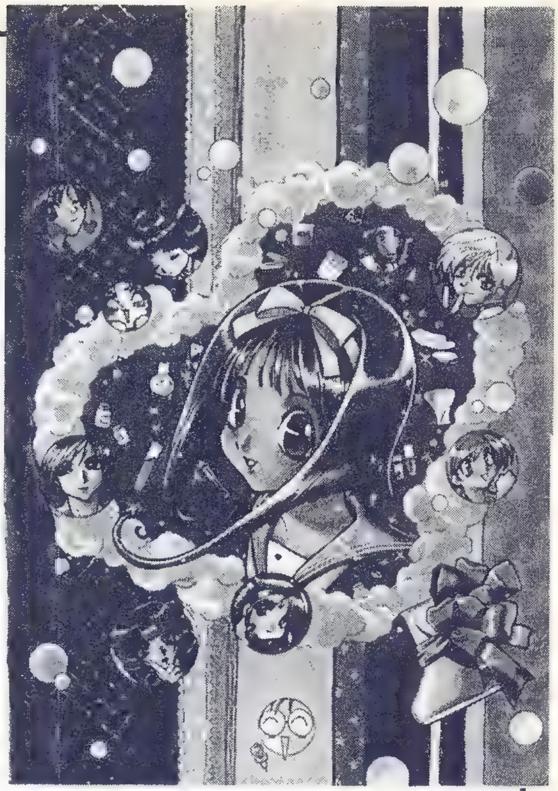
アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



プレイステーション版
「あすか120%」アンソロジーコミック

「あすか120% アナザーストーリー」



画：石田敦子（STUDIO G-1）

執筆者

石田敦子(STUDIO G-1)　水上広樹　是空とおる
神崎らいむ　CHELLY　鬼村九月
珠梨やすゆき　内村かなめ　ユナイト双児
その他

企画・製作：（株）ブロッコリー
Family soft Co.,Ltd. Fill in cáfe Co.,Ltd.

A5版　160頁
価格1,000円（税込）

●通信販売のお知らせ●

（株）ブロッコリーでは通信販売を行っています。
ご希望の方は、商品の合計金額＋送料300円の郵便局の定額小為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封のうえ、
〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリー まで（☎03-5387-6781）

ゲーム系同人誌の展示即売会

コミックキャッスル
ゲームスペシャル改め

1996年5月26日（日）11:00~15:00

池袋サンシャイン・文化会館2F・Dホール
1000スペース募集
申込締切は1996年5月10日（消印有効）

サークル参加のみ
コスプレOK

お申込、お問合せ先（書類請求は90円切手貼付返信用封筒でお願いします。）
〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号　ゲーマーズ準備会　☎03-5387-6781
（月～金 AM10：00～PM5：00）

再び六本木をコスプレイヤーが占領する!!

コスパ in ヴェルファーレII

1996年5月5日（祝）12:00 ~17:00

（開場 12：00 開演 13：00）

カメラの持ち込みは禁止とさせて頂きます

場　所　ヴェルファーレ　東京都港区六本木 7-14-22

参加費　前売：3500 円　　当日 4500 円

内　容　オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー。
ノンアルコールでフリードリンク。

参加資格　18 才以上の男女



全国のチケットぴあ
（03-5237-9999）
またはコスパショップ
（渋谷 03-3770-3383）
にて好評発売中。

イベント：コスプレコンテスト
その他ゲームコーナーや
チャコットメイクコーナー
等内容盛りだくさん！

●主催
株式会社ブロッコリー コスパ実行委員会

●共催
株式会社コスチュームパラダイス

●後援
株式会社セガ・エンタープライゼス
株式会社カプコン
株式会社タキコーポレーション
株式会社タイトー
チャコット株式会社

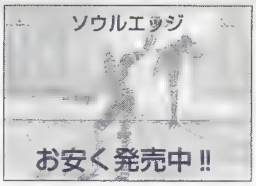
●お問合せ
株式会社ブロッコリーコスパ実行委員会
03-5387-6781（月～金 10：00～17：00）

モウカランモンデエイギョウシカンガ0:30ニナッテシモタ。ウチュウドウハオソギャーナモ。

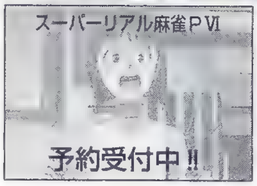
貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（３～36回）

オリコ　ジャックス

ときメモ対戦ぱずるだま
超高値買取中!!
来月の宇宙堂のキャッチコピー(見出し)を募集します。採用された方には同級生のナンバーゼロ番のポスターと御名前をのせます。







あ行	
アクロバットミッション	2,000
アウトゾーン	5,000
アテナ	28,000
阿修羅ブラスター	9,000
R-TYPE LEO	11,000
アルカノイド（P付）	6,000
アンダーカバーコップス	26,000
１９４２	10,000
ヴァンガードⅡ	2,500
ウルトラマン	2,000
ウルトラ警備隊	24,000
ウォリーを探せ	8,000
宇宙戦艦ゴモラ	5,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
エリア88	55,000
A－JAX	21,000
S・A・R	7,000
F１ドリーム	1,000
千支物語	6,000
M.V.P.	3,000
F１グランプリ	2,000
大江戸ファイト	10,000
か行	
カルテット	10,000
餓流禍	9,000
火激	3,000
カベール（P無）	3,500
カズラー	28,000
強行突破（US）	7,000
ギャラクシーフォース	28,000
キャリバー50	3,000
究極戦隊ダダンダーン	38,000
ギャロップ	8,000
究極のオセロ	5,000
銀河任侠伝	17,000
究極タイガー	7,000
クレイジークライマー（US）	22,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,500
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クレージーコップ	14,000
クイズ人生劇場	3,000
クイズ＆ドラゴンズ	5,000
クイズカプコンワールド２	6,000
クイズSHOW byショーバイ!!	2,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズ365	3,000
クレヨンしんちゃん２	2,000
クイズココロジー２	2,500
クイズ地球防衛軍	3,000
クイズめくるめくストーリー	1,800
クイズF１ 1・2フィニッシュ	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズDNAの反乱	3,000
クイズ郎下に立ってなさい	1,800
グランドクロス（P付）	8,000
クロスブレイズ	25,000
剣豪	14,000

ゴークス（P無）	2,500
ゴルフィングレイツ(レバー付)	12,000
豪血寺一族２	16,000
豪血寺外伝	30,000
さ行	
ザインドスリーナ	10,000
ザ・ハスラー	3,000
サンダーライトニング	5,000
サイコソルジャー	70,000
雷龍	9,000
サイドアームズ	8,000
ザ・ディープ	9,000
サイバトラー	9,500
サバイバルアーツ	5,000
侍、日本一	35,000
ザ・グレートラグタイムショー	31,000
四川省	2,000
シャドーフォース	9,000
ジェミニウイング	8,000
シークレットエージェント	8,000
シュトラール	11,000
スーパーフォーミュラ	2,000
SF-Ⅱダッシュ	5,000
SF Ⅱダッシュターボ	5,000
スーパー上海	7,000
スパイナルブレーカーズ	9,000
ずんずん教の野望	4,500
セルフィーナ	9,500
戦場の狼	8,000
ゼロウイング	8,000
XEXEX	28,000
ソニックウイングス	9,500
た行	
ターボフォース	8,500
タンクバスターズ	8,000
達人	6,500
大魔界村	48,000
ダイノレックス	14,000
タスクフォースハリアー	9,000
ダイナミックリーグ	1,500
ターミネーター２	5,000
超時迷宮レジオン	8,000
テキパキ	8,000
テトリス	8,000
出たな!!ツインビー	7,000
DDクルー	5,000
ドラゴンボールZ	11,000
ドラゴンボールZ２	20,000
登竜門	4,000
ドラゴンブリード	13,000
トリテⅡ	6,000
ドリフトアウト	7,000
な行	
ナックルジョー	12,000
ナイツオブザラウンド	12,000
忍者キッズ	7,000
脳力向上委員会	12,000
は行	

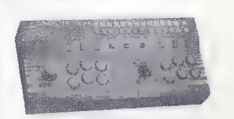
パラレルターン	12,000
ハイパーデュエル	10,000
パニッシャー	19,000
バツグン	28,000
バブルボブル	15,000
バンダイク	10,000
早押し王座決定戦	8,000
バース	19,000
パロディウスだ！	10,000
パンクショット	3,000
バトルクロード	8,000
ピンポンキング	5,000
B－ウイング	22,000
ビッグストライカー	4,000
ピンボールアクション	4,000
飛翔鮫	7,000
ピットファイター	10,000
フリッキー	18,000
プリルラ	68,000
ブラックドラゴン	18,000
プリメーラ	9,000
ぷよぷよ	7,000
ブレイガール２	7,000
V－V	12,000
ファンタズム	9,000
ぷよぷよ通	20,000
ファンタジーゾーン	18,000
プレミアサッカー	8,000
フラッシュポイント	3,000
ファイターズヒストリー	3,000
ブロックブロック（P無）	2,000
ブラックアタック	10,000
フォーメーションZ	20,000
ベイルート	9,000
へべれけのぽぷーん	3,000
ボンバーマン	5,000
ポトポト	3,000
ポップフレイマー	42,000
ま行	
マジッククリスタル	6,000
魔法大作戦	17,000
魔法警備隊ガンホーキ	6,000
マジカルエラーを探せ	4,000
マッスルボマー	7,000
マクロス	13,000
ムスタング	10,000
メガゾーン	8,000
メイズオブフロット	8,000
五月陣戦	7,000
メジャータイトル２	1,000
や行	
野球格闘リーグマン	42,000
U.S.ネイビー	14,000
ら行	
ライディングファイト	35,000
リターンオブザインベーダーズ	12,000
陸・海・空・最前線	12,000
ルナーク	10,000

レッスルウォー	3,000
連珠貴族	9,000
レゾン	10,000
レイメイズ	8,000
龍龍	4,000
わ行	
わいわいジョッキーゲートイン	13,000
ワンダー３	45,000
湾岸戦争	50,000
ナムコ	
マッピー	30,000
ワースタ'93激闘版	8,000
ギャラガ	13,000
ワールドスタジアム'95	9,000
コズモギャングザパズル	3,000
ガントレット	23,000
F／A	13,000
タンクフォース	9,000
ワールドスタジアム'90	6,000
ワールドスタジアム'92	6,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
ティンクルピット	5,000
ネビュラスレイ	15,000
ドルアーガの塔	75,000
モトス	48,000
ナックルヘッズ	14,000
ギャプラス	18,000
妖怪道中記	19,000
リブルラブル	45,000
メトロクロス	43,000
麻雀	
大予言	2,500
七次元の妖精達	2,500
スーパーリアル麻雀PⅣ	12,000
スーチーパイ	9,000
スーパー㊙版	18,000
麻雀遊戯	2,500
熱血麻雀宣言	2,500
スカウトマン	2,500
クラブ90'S	4,000
ギャルの告白	2,500
ファイナルロマンス	5,000
麻雀いかがですか	2,500
ギャルの開花	2,500
キャンパスハンティング	2,500
コミック劇場	2,500
チャンネルズームイン	2,500
とってもE雀	2,500
ファンクラブ	2,500
麻雀夏物語	3,000
ハイパーリアクション	40,000
吉本劇場	2,500
早くヤッてよ	2,500
パチンコ物語	2,500
グランプリギャル	2,500
イメクラ麻雀	4,000
GX	
対戦ぱずるだま（サブ）	3,000

沙羅曼蛇２（サブ）	50,000
ツインビーヤッホー！（サブ）	4,500
ドラグーンマイト（サブ）	5,500
CPS	
マーヴルスーパーヒーローズ	特価
スーパーSF-Ⅱ（ロム）	特価
スーパーSF-ⅡX（ロム）	7,000
ヴァンパイア（ロム）	8,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
SF-ZERO（ロム）	特価
NEO GEO	
ベースボールスターズ	2,000
KOF'94	4,000
龍虎の拳	500
龍虎の拳２	1,000
餓狼伝説３	2,000
ワールドヒーローズ	500
ワールドヒーローズ２JET	1,000
F・Hダイナマイト	1,000
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	1,000
キングオブザモンスターズ	600
ステークスウィナー	23,000
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	10,000
ソニックウイングス２	2,000
2020年スーパーベースボール	1,000
MV－４	27,000
タイトーF-3	
F－３	特価
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	特価
ダライアス外伝（ロム）	18,000
カイザーナックル（ロム）	1,000
逆鱗弾（ロム）	15,000
あっかんべいだあ（ロム）	10,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	3,000
その他ロム	
P－47 ACES（ロム）	3,000
V.Fリミックス（ロム）	2,000
水滸演武（ロム）	1,500
湾岸戦争（ロム）	6,000
スーチーパイⅡ（ロム）	3,000
エジホン探偵事務所（ロム）	2,000

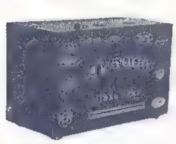
コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

KIC

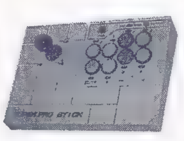


パナツインロング　¥38,000

シグマ電子



AV-5000　¥26,000



シグマ-8000　¥15,800

セガ

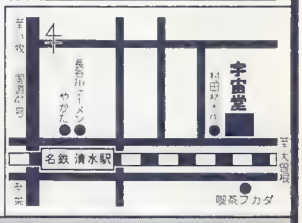


エアロシティテーブル　¥65,000

ボードA



ボードマスター　¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10～30円!!むちゃだろうオイオイの安さ!!
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 安心できる店 (株)宇宙堂
新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407／FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）
２月までの旧住所：〒462名古屋市北区下飯田4-6-2

いま毎日の授業に夢中です

入学してよかった!自分の好きなこと学ぶって楽しい

就職抜群! 蓄積されたアニメ技術がゲーム制作に生きる!









特別5月生願書受付中

●入学案内書は下記住所へ

●わたしたちがあなたをプロに鍛えます●学院のおもな講師

●赤塚不二夫・松本零士・水木しげる・笹川ひろし・真鍋譲治
芦田豊雄・三木内麻耶・鈴木伸一・星山博之・望月あきら・矢
木正之・若桜木虔・斉大磯司・進藤満尾・月森雅子・宮野隆
袖山卓也・本橋秀之・流水凛子・白土武・渡辺邦雄・藤井武
岡野正明・高橋清治・下山文雄・飯島公人・中村仁聰・須田勝
内藤孝一・佐々木剛・青木達夫・熊澤ひろし・佐々木みすず
●アニメーション声優科講師＝野沢雅子・肝付兼太・白石冬美
山口勝平・水島裕・キートン山田・増岡弘・田口計・井上瑶
●少年少女誌編集者・アニメ制作会社作監・TVディレクター

■就職抜群! 学生寮(男女)あり、朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)、学院見学随時可(TELにて要予約) |JR水道橋駅西口徒歩1分

特別5月生願書受付中

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人　日本漫画家協会賛助会員・社団法人　日本映画テレビ技術協会々員・財団法人　日本視聴覚教育協会々員

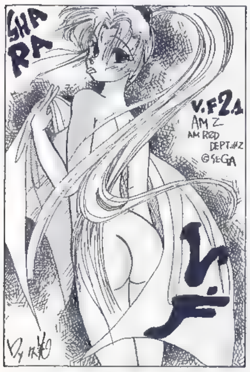
東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

Bickyes Illustrations

〈久美〉



〈緋山直樹〉



〈木月彩瞳〉



〈つかせ影のり〉



〈マドン某X〉



〈かつ丼定食〉



参加作品大募集

君の手でひいきのゲーセンを勝利に導こう!

MAXIMUMのシステムは、各ゲーセンにつき

①技巧部門

②奇抜・発想部門

③ユニーク部門

の3枚1組で応募。

1回の試合でビッキーズ+2店の計3チームでバトルロイヤルが行われます。

勝者には、次回再び参加できる権利と、誌上にてお店の宣伝(PR、勝者インタビュー)スペースが与えられます。

☆全国各地のゲーセン店長様、挑戦待ってます!

(MAXIMUM係へ)

ビッキーズの店内を飾る イラスト大募集!!

ビッキーズでは常時皆様からのイラストを募集中。どんどん送ってね。

●店内を飾るハガキイラスト

●ノートを彩るルーズリーフイラスト

(市販のB5判ホワイトルーズリーフを使ってね)

宛先

東京都中央区銀座8-15-8 ダイヤハイツ301前田方

各コーナー係まで

流れ星妙恵先生の イラスト占い

銀座で「ここは当たる」と大評判の占い師、流れ星妙恵先生が君の運勢を見てくれるぞ!と、いってもタダの占いコーナーじゃない。なんと君の描いたイラストで、君の運勢を占っちゃうのだ。

悩み多き年頃の君達、今すぐイラストを「イラスト占い係」まで送ってね。

為川真理子様



S56,4,11 AB型

旅行が好きで、おしゃべり上手な貴女は、初めは人見知りするけど、社交性があって、周りに合わせながらも本質的にはマイペースで強い所もあるね。貴女のイラストから空想の世界が広く、夢見る乙女の心が表れていますね。

今年の運は下降状態に入っているので、北の方への旅行は要注意。来年の受験期は健康に充分、注意してがんばってね!!

ラッキーカラーはスカイブルー。

妙恵先生にはここで会える!

東京都中央区銀座6-9-11 佐野屋ビル前

TEL.030-519-3151 営業時間20:30〜 日曜・雨天はお休みです



GAME CENTER BICKYES

イラスト職人MAXIMUMだ!

ゲームセンター・ビッキーズ

【エキシビジョンマッチ! 俺より上手い奴に会いに行く!】



〈浦川ぴっけ〉

中村賞

素手で原稿持つのが申し分けないくらいキレイ。



〈南乃水瓶〉

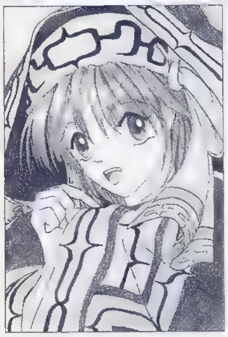
キャラの個性、バランス。OKよ。



〈KARIN・KA〉

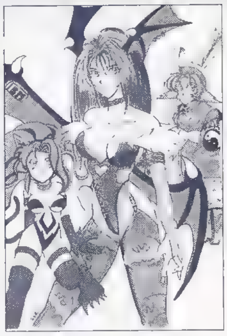
うーむ。ギトギトカラー絵描きの僕にはなにも語れぬ。

東京都千代田区神田小川町 ビッキーズ



〈鳴沢 将〉

「指の表情」を描こうと四苦八苦しとるんだ。オイラも。



〈麻友美〉

マーカーの中間色を揃えればもっと良くなる。お金かかるけど。



〈KP〉

中村賞

ドラマがあってよろしい。

静岡県静岡市駒形通り1-1-33 ゲームコンドル

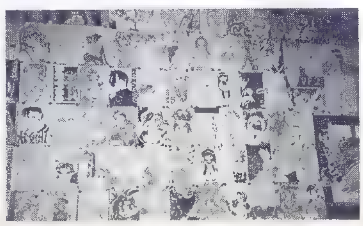
中村博文総評

くどいよーだが、毒が欲しい。グロテスクなものが見たいとゆーんじゃない。妖しく、美しく。ココロザワめく絵が、見たいのじゃ。今回はイーブンかな。

いつもイラストを送ってくれる皆様へ

いつもBickyesにイラストを送ってくれてありがとう! Bickyesイラストボードも皆さんのおかげでここまで成長いたしました。皆さんの協力があるかぎりイラストボードは不滅です。これからもよろしくお願いします(最近お礼のお返事が遅れてごめんなさい)。





ビッキーズ大会のお知らせ

土曜日 ヴァンパイアハンター大会

日曜日 ストZERO2大会

どちらもPM3:30から2人1組で参加出来ます。
参加費は無料ですので、お気軽に御参加ください。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第46回

文・四コマ
佐竹雅昭

みんなあ、ゴールデンウィークの予定は立てたかな?クラス替えで出来た新しい友達と外に繰り出すなんてどうだろう?
長い休みにせっかく出来た友達と遊ばないなんてもったいないぞ!遊び友達が人間をおっきくしてくれるんだから…。

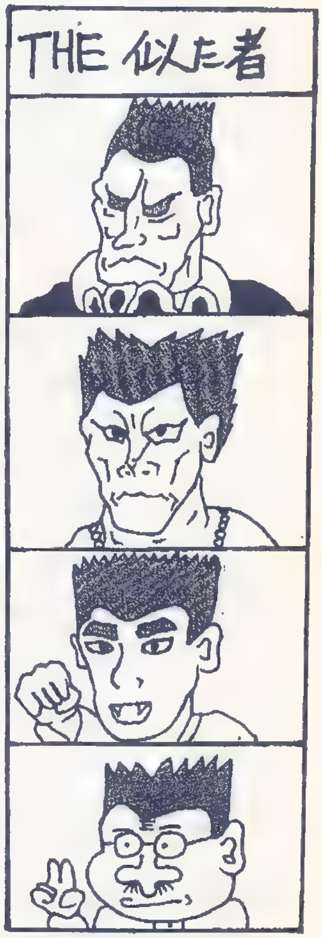


(静岡県 D・東海さん)

地下でモノを食うおやじ

先日、俺の知人である通称『拳ウエイ』と出会った。
彼は借金を返すため、昼間の仕事とは別に夜中になると地下鉄の中に入って、測量の仕事をしているらしい。
ウエイは眠たそうな眼を擦りながら俺に言った。
「変なおやじのせいで仕事がうまく捗らないんですよ」
俺はいきなり言われても、さっぱり何のことかわからなかったので、大きく手を開いて言った。
「NO〜!」
ウエイは俺の態度を見て気が付いたようだ。
「あっーすいません。説明不足でした。実は…」
俺は大きく息を呑んだ。
「名前もわからないのですが、同じ作業員のおやじで、変わっているというか、要領が良いというか、とにかく笑ってしまう奴がいるんです」
ウエイは少し口元に笑みを浮かべながら語った。
「そのおやじはいつもトンネルの埃っぽい中でモノを食うんですよ」
「確かに作業中にモノを食うのはよくないな。ところで何を食っているんだ?」
俺はそのおやじのことがとても気になり出した。
「ドラ焼きです」
ウエイは力強く答えた。
「ドラ焼きか…」
俺は天を仰ぎながら静かにつぶやいた。
「おやじはそれを僕に食べるかい?って勧めるんです。もちろん断りましたけど」
その後すぐにウエイはこう言った。
「次の日はドーナツなんです。しかもスーパーで1袋いくらかで売っているようなのです。それを僕の目の前に突きつけてきて、食えって言うんです」
ウエイは情けない顔をした。
「仕方がないから食べましたよ。それがまた湿っているんです。飲み物も無しでトンネルの隅で黙々と食べてるんですから信じられません」
「ドラ焼きにドーナツか…。確かにトンネルの中で食うモノではないな」
俺は再び天を仰いだ。
「まだあるんです」
ウエイは目を細めた。
「いなり寿司ですよ。わかりますか?これもまたスーパーで1パック3つ入りのです。僕もいい加減堪忍袋の緒が切れましたから大きな声で言ってやったんです。いなり食ってやがる!って」
ウエイは涙を浮かべていた。
「それでどうなった?」
俺は心配になった。
「いなりを僕の前に突きつけて言ったんです。どうだい食べるかい?と」
ウエイはそれ以来ドラ焼きとドーナツといなりが苦手になった。

THE 似た者

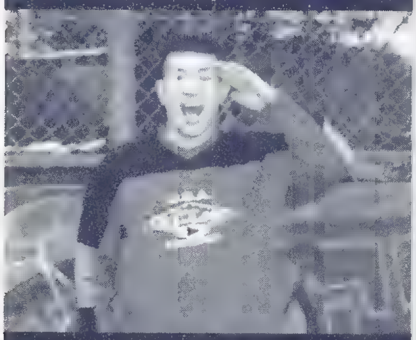


ポエム

トワエモア

永遠なる命
それがトワエモア
愛と勇気
それがトワエモア
きっと君も知るだろう
二人で一緒にトワエモア
byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型
空手家　アメリカでの試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで!先日、趣味と実益をかねて、「甚兵衛Tシャツ」作成した♡

お便り募集中!! 天使万歳では我等が王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



ゲーメストが創刊されたころ、私はごくありふれたどこにでもいる平凡な男子中学生でした。それが今や、こんなにカオティックで業の深いバチ当たり青年に変貌を遂げてしまうとは…10年の月日の流れってスゴい。

つ〜わけで今回も10周年特集アイランド。つつがなく開催。

今月のいっぱつ!! テメエの漢が輝く刻

ゲーセンに、風が、吹いた。

「男ならときめきぱずるだまっ!!」

燃えるゲーマー野郎を友人が止めた。

「恥ずかしい奴…」

「そう！これはギャルゲーだ！しかし前作のぱずるだま以上に完成度が高い！パズルゲーマーならやるしかっ！」

「…という名目で家庭用メモリアルを買えねぇ恥ずかしがり屋さんもオッケェ…隠れギャルゲーマーの踏み絵よのう…」

「じゃあおめえもやろーぜ」

「了解」

友は類だった。

「対戦も楽しーが、より多く戦えるのはやはりCPU戦！枝を磨き、伝説の樹を倒し（大誤解）、ときめいた人たちに名を連ねるが我の夢！あ、この娘かわいい♪」

「髪の毛は桃色で攻撃手段は犬（ジョンワン次郎）だけどな」

「現実にカラフルならいやだけど、可愛いから許す！もおサイコー！でも名前は覚えないんだぜえ」

「緑色の髪の毛には葉緑素が含まれていて光合成ができたらいいのになあ」

「案外そうかもしれんぞ。ほら、この勉強娘は陽に当てねーとふらふら（緑髪）」

「てめえが追いこんでんじゃねーか」

「こっちの緑色は水中用。常に水と共にある。水栽培だね」

「図書館やブティックに水を満たすとは豪気な奴。…この人たちもぷよぷよと同じく窒息死なのだろーか」

「あ、この娘のやられポーズが可愛い。次回コイン貢いで味方になってもらお」

「この学校では弁当は宣戦布告なのか…頑張れ新型沢田まゆ…」

「まだ前作にこだわっとるのか。ほれ、この娘なんざお殿様（大ボス）の量産型（量産なので本物より弱い）だぞ。よろしうございます」

「太っ腹だぜコナミィ！ユミちゃんもドクターもきちんとリニューアルだ！」

それは違うぞ…。

「ふふ…また負けた…実は俺、連鎖がろくに組めないんだ…でも前作は完全クリアできるけど。求む！ときめきカウンター！（意味不明）」

「チェック男強え！何が強えって全員口説こうとする辺りが強え！貴様には好みというものはないのかっ!?」

「可愛ければ許す奴なんだろ。次の兄ちゃんは叩きつぶして（ノーコメント）最終面行こ。愛の力は偉大だねえ」

そしてラスボスはコアラだった…。

「巨大コアラだ！助けてくれ！ロボ作2号の神様！」

「落ち着け、着ぐるみに過ぎん！」

「表情が豊か過ぎる！中に誰が入っているかは知っているが、この表現力はあのガチャピン（伝説の汎用パワードスーツ。着たままであらゆる場所で活動可）を超えてるぞ！」

「あ、負けた…」

「恐るべきは精神兵器、コアラ…中にはいっているキサマ（凄え髪形）にゃ負けてねえ。…男はくれてやる！そんな幼なじみの学生なんぞ！（なりきってる…）泣くな主人公！失恋を超えていい女になるのだァ！」

プレイヤーはこんなことをほざいていたが、主人公は泣くばかりであった…それでもエンディングには違いない。

「ああときめいた！次回はシューティングゲーム化希望ッ！」

「ビッグコアラの次はクリスタルコアラ、カバードコアラ、バブルコアラ、クリスタルコアラ、ビッグコアラマークⅡ希望っ！」

ぱずるだまはどこへやら。

「うひひひ次はあの娘にルールを説明してもらおーっと」

そんなわけで、このゲームに大熱中する男どもをみかけても、白い目で見ないでやってね。

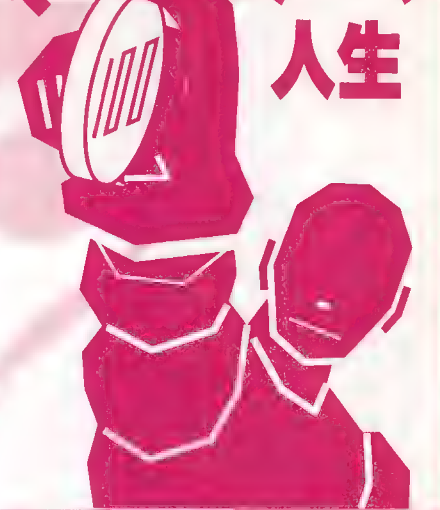
（広島県　菅原敬君　）

…ときめきぱずるだまがゲーメスト大賞とったら、やっぱり表紙には藤原さんがときめきキャラを描くことになんのかなー。見てみたいでしょ？



↑（千葉県　まりおくん(A)）
いいぜぇ、生きた心地しねぇってのも。

がぶりよりゲーマー人生



ウス。そろそろ95年度の大賞も発表しないとのアイランド大賞。では№150の発表〜。文章部門はコミュニケーションノートのお招きニャン子さん、イラストは東京都、村田真吾君のボウズネタ。←私もお気に入りだった。続いて№152。文章部門はさわやか対戦論の東京都のタールマン君。イラスト部門はさわやかアテナのあいださきりさん。Wさわやか。

スペースの都合上、大賞作品の再掲載は難しいけど、バックナンバーをもっている人は読み返してくださいな。

ヘッドホン端子よ今一度

ヘッドホン端子。昔（8年前ぐらいだったでしょうか）ゲームセンターでは周りがうるさくて、自分のプレイしているゲームミュージックが聴こえないことに対し、大勢のゲーマーからの強い要望により登場した筐体についていたものがヘッドホン端子でした。

現在でもわずかではありますが、ヘッドホン端子付きの筐体が残っている所があります（ナムコのコンソレットなど）が、ほとんど見かけなくなりつつあるようです。ゲーメスト読者の方々の中で、ヘッドホン端子を利用されたことのある人はどのくらいおられるでしょうか？

現在はVGMの質も人気も高まっているのに、ゲームセンターにおける環境は今も昔も最悪のままです。まず、じっくり聴くなんてほぼ不可能なように思います。

プレイヤーの方々はCDなどによってそのゲームのVGMを初めて聴く場合もあるのではないでしょうか。

もちろんCDなどによって聴くVGMも、ゆっくりと聴けていいと思いますが、VGMというものは、そのゲームの場面場面に流れてそのシーンを盛り上げる、あるいは引き立ててこそ最も魅力がある音楽だと思います。

僕はアクションゲームやシューティングゲームが好きです。対戦格闘ゲームのVGMももちろん良いと思いますが、ゲームの場面や雰囲気を伝える意味でも、アクションゲームやシューティングゲームには、作曲者のセンスが伝わるVGMが欠かせないものだと思うのです。

今でも僕は、ヘッドホン端子付きの筐体の残っている所へ行くときは、ヘッドホンを持参していきます。恥ずかしいときもあるので人の多いときなどはしませんが、人の少ないときや、少しでも周りの音をシャットアウトしたいときなどは使うときがあります。

基板を購入して自宅でプレイすれば解決しますが、ゲームセンターでプレイするのは自宅でやるのとは何か違う独特の良さもあります。

僕はこの筐体が残っている限り、できるだけこの端子を使ってあげたいと思っています。昔、僕もヘッドホン端子付き筐体の登場を強く願っていた一人ですから。

でもだんだんと数が減っていって悲しい気がします…。

（新潟県　服部敏之君　）

☆懐かしい人には懐かしいヘッドホン端子。私もさんざんお世話になりました（特にナムコ、セガ系）。知らない人に今一度説明しますと、80年代後半から筐体のコンパネ横にヘッドホン端子を利用するのが大流行りだったのよ。ナムコのキャロットなんかはヘッドホンを貸し出してくれたりしてたなあ。

でも大型筐体（パワードリフト、アフターバーナー）にヘッドホンを差し込んだ日にゃ〜…熱をもってしまってボロッちいヘッドホンは一発でイカレちまうという。トホホ。

最近は音源は立派になってるものの、まだまだゲーセンでの音響環境は劣悪。折角Qサウンドとか努力してるのに、残念。

映画モーコンピンバッジ

3月21日、私は駅ビルのチケット売り場に映画モーコンの券を買いに走りました。

店員曰く、

「あまりに危険すぎて扱っておりません」

ぐはあ。冗談99%だが取り扱ってないのは本当だった。そうだ！当日券が無事に買えるかレッツテレホン！

「大丈夫ですよ。並ばなくても買えるはずです」

ありがたい！だけれど私には3つの試練がありました。まず、電車に正しく乗れるか否かの「交通の試練」、テレビ局とかリポーターを派遣してモーコンの列を写して、

「ご覧くださいー、この人、人、人！これは一体何の騒ぎだ！狂信者共を捕らえろ」

と、砂漠・バファ行き地獄のリゾートをプレゼントされてしまうかもしれないという「ジャック・レイソンの試練」。

旬のゲーム満載のゲーセンが放つ誘惑バトルハープンキシャアー！にカムヒアされてしまうかも！な、自分との試練。

そして公開初日。劇場開場1時間前に並び（残念ながらコスプレはいませんでした。他劇場はいたのだろうか）、ピンバッジを入手！カウンターにあった目が赤く光るシンボル！終始周りの人たちがさやくキャラ名や技の解説！来てよかった！ライデン様が登場するシーンで席に電流が走ったら面白いのに。

予告編もゲーマーを意識した演出に戦慄しました。それはギャガの宣伝のシーンです。そう恐竜が石板を食い荒らすアレ。

「プライマルレイジ!?」

「いやダイノレックスだろう」

この会話は上映されたすべての映画館全部で同時に囁かれたことでしょう。渋谷では我々が言っておきました！（後ろの人うるさくてごめんなさい）

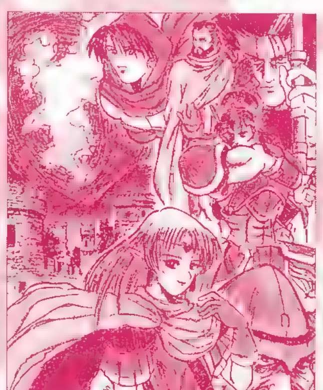
（東京都　福田雄一郎君　）

☆みんな観たかモータル？我々ゲーメスト編集部も徒党を組んで観賞ツアーに繰り出した次第である。

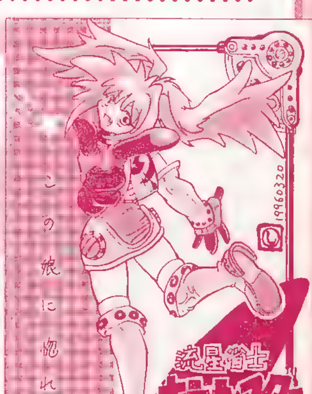
とにかく濃い。映画の出来不出来は置いておくとして、とりあえずゲームをやった人間ならクスリと笑えるエスプリの数々が涙を誘う。ぷにに。



↑（大阪府　沢田ビンゴ株さんⒹ）
☆親子団欒？ド・リームって感じ。



↑（千葉県　山南仁太郎君Ⓒ）
迎えるのは暗雲と混沌。
遠い明日をつかみ取る戦いが始まる！



↑（大阪府　しまるよしゆき君Ⓑ）
☆最近ジャレコはこっち方面に気合入りまくりだな。何があったのやらふにふに。

対戦・ストゼロメモリだま2

ここタイ国には一つの伝説があります。伝説の闘技場の上で対戦した格闘家は永遠に幸せなライバル同士になれる

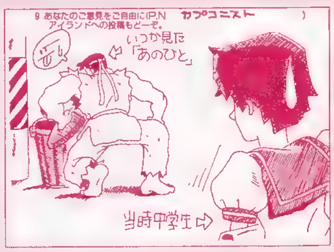
という言い伝えが…。
「ハアハア…」
一人のごっつい男が瞳をキラキラ輝かせて駆けている。その頬は緊張とときめきのために紅潮し、回りには花を点描のトーンまで張り付けてある始末であった。
「やっとリュウに私の気持ちを告白できるわ!こっそりズタ袋に入れておいた手紙(果たし状)読んでくれたかしら?もし彼を前にしたらこう言うの。
『こんな寝釈迦のそばまで呼び出してごめんなさい。私、まだ対戦したことがないの。対戦に興味がなかったわけじゃないのよ、あなたが付けた昇龍拳のキズがいつも胸にあったから…世界中の誰よりあなたがライバル。もう絶対私以外と対戦しないでね』
なんちゃって、キャッ!恥ずかしっ!で、でももし来てくれなかったらどうしよう。ううん、そんなこと考えないで!ファイトよサガット!」
その場で通行人に立ち中キック×3をかまして景気をつけると、彼は再びタイガーニー連発でルンルンとスキップしていった。
「あら、サガットじゃないですか」
「え?あなたはナッシュ…」
舞い上がっていたサガットは、いつの間にかタイ国立図書館にいたことに気づかなかったようだ。
「ふふ、対戦なんて野蛮なことはやめて、私と貧血薬の勉強でもしていきません?それに眼鏡っ子のこの私を倒すと田渕(仮)を敵に回すことになりますよ」
「タイガーキャノン!」
ドガァ!
「ぐはっ!」
「ふっ、私とリュウの仲を邪魔しようったって、そうはいきませんからねっ!」
問答無用で大連鎖(スーパーコンボ)をブチ込むサガット。ときめき状態の彼には、もはやATフィールドさえ通じなかった。
「OH!フジヤマヒロシマハダシノゲン!コノソドムトカラオケデショウブシテタモランカエ?」
「ツイガージェノサイッ!」
グシャアア!
「根性よ!根性で武神流弁当食べて行かない?」
「タイガーレイドッ!」
バキィ!
屍々累々を築いてサガットは驀進する。あの人の待つ伝説の闘技場へ…。
「あの…師匠…あの…」
「あらアドンじゃない?どうしたの?」
「最近師匠とってもイキイキしてますね」
「そ、そう?」
「あの人と対戦するって本当?」
「ア、アドン…そんなこと誰が…」
言うが早いかサガットはPKを同時押ししていた。やはりときめきに師弟愛など無用なものであろうか。
「とうとうきちゃった…」
木漏れ日が優しく闘技場にさしている。まだリュウは来ていないようだ。サガットは深呼吸を一つして勇気を奮い出していた。確かな声で自分の思いを告白するために。
向こうから駆けて来る影が見えた。サガットの心音が高鳴る。その影は、分身をいくつも残しながら滑るように闘技場まで一気に突き進んで来た。
「えっ?リュウじゃなくてコ…コアラ!?えっ!?えっ!?」
そこに現れたのは、背中に『天』の文字をプリントしたコアラの着ぐるみであった!
そして、最後の戦いが始まる…。
(東京都　はまきた原人君　)
☆おやこれは懐かしい人が…。しかし…これほど目眩いを覚えつつ原稿をリライトしたのは久しぶりである。ぐは。



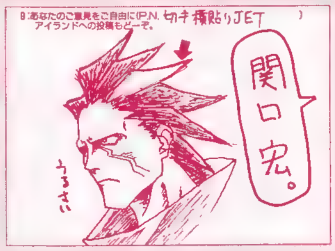
↑(千葉県　染谷しん君Ⓔ)
☆戦え!女子高戦士セタガヤンってか。



↑(京都府　つくば山さんⒻ)
☆『謎』が気になるでしょ?フフフフ。



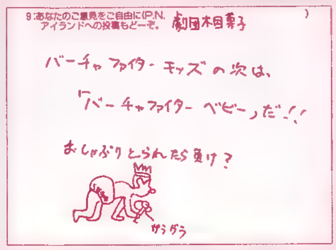
↑ショック!さくらショック!Ⓗ



↑あーはいはいはい。Ⓖ



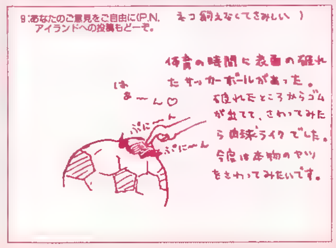
↑る。Ⓙ



↑今、格闘は原点へ!Ⓘ



↑さすがに2枚続くとズーンと来るな。Ⓛ



↑私も部活のときスキあらば触ってたのよ♥Ⓚ

それだよ、君 つっこみ三昧

☞最近㋘屋では、某エヴァのフィギュアや某輸入カードを売っている(つまりゲームに直接関係ないもの)が、ゲーマーの大半が賛同すればやはり肉球やモビルスーツも売るのだろう。よっしゃ。
(東京都　あずまの甲斐次君　)
➡確かに最近の㋘屋並びに読サビの暴走ぶりにはドキドキモンである。一体何の店なのか身内ですら分からなくなっているという。

☞アイランドのタイトルの所にいるキャラとペ○シマンが似ていると思った人が全国に千人ぐらいはいるに違いない。
(茨城県　聖火ランナーやりたい君　)
➡別人でちゅ。でも私も好きだぞペプシマン。

☞今度、僕が進学した高校には情報工学部という部があるが、活動はみんな集まってゲームをするだけ。こんなの部活じゃねえと言いつつも、部費でメガロ50買えねーか?とか思っているオレって一体。
(栃木県　K.Y.S.A君　)
➡どこら辺が情報でどこら辺が工学なのか説明してくれ。でないと君の青春を妬んでやる。
まぁどこの学校もこの手の部の実態はこんなもんだったりして。(そーかなー)

10周年おめでとう

(自分で言うのも何だかなー)

特別企画 読者様の声を大紹介ッッッ!



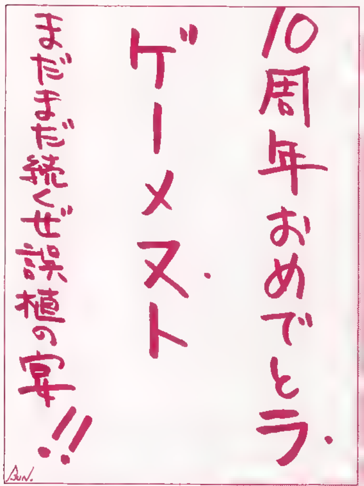
いやめでたい。
てな訳で、10周年に寄せて読者の方々から戴いたメッセージの数々をここに紹介させて戴く。
要望から回顧録からチッタ激励、いやさ叱咤激励その他モロモロなんやかんやと戴きましたが、その中のほんのさわりをピックアップしちゃったりして。

『お祝いメッセージ編』

ゲーメスト10周年、本当におめでとうございます。
10年前というと、私はまだ小学2、3年生。親に『ゲームセンターは危ないから入ってはいけない』と厳しく言い付けられていました(今でも言われますが)。
アミューズメント化が進み、大衆的になってきたゲーセン。今だからこそ、ゲーセンのありかたを見直すべきではないのでしょうか。例えば10年前には絶対に取り上げられなかった『対戦マナー』問題など。
私が勝手に考えるのですが、『マナー』が問題になるということは、それだけゲーセンという場所が社会的になった、つまり文化レベルが上がったとも言える訳です。
私はゲームを『文化』だと思っています。ゲーメストには、この『文化』を盛り上げ、維持していく存在であってほしいと切望します。
(埼玉県　石坂洋子さん　)

☆まぁ10年前は対戦台はなかったけど(任天堂麻雀は?)
ゲームは『文化』、しかし選ばれた一部の人しか享受できないような狭い窓口ではなく、より多く、より幅広い世代の人たちに楽しんでもらいたい。気楽に遊べて奥が深いってのが理想でしょ。
ゲームを通じて色んな人たちが繋がるといいよね。

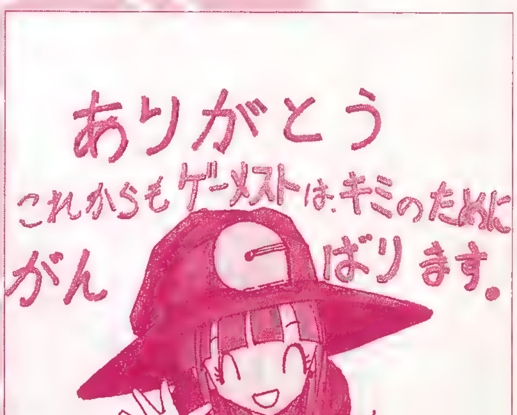
ゲーセンに入ったのは、3年前の春でした。彼に連れられて薄暗いゲーセンに入り、ストⅡをバルログでクリアするのを見せてもらってから、ゲーセンが好きになりました。(本当は彼に気に入られたい気持ちが先行していたのかもしれませんが)。
それと同時にゲーメストも読み始めましたが、内容も充実していたし、読者の手紙のコーナーも変に浮わついたものではなく、しっかりしていたので読みごたえがあり、ゲーセン好きゲーメスト好き、な女の子になっていきました。
今はもう彼とは会えないのですが、これからもゲーセン好き、ゲーメスト好き、な私でいたいと思います。
これまでの10年とこれからの10年、ゲーム業界もこれからもっと変わるでしょうけど、ゲーメストが大切にしてきたものを、これからも大切にしていってほしいし、また良いものはどんどん取り入れていってほしい。
これまでと同じく、読者と共に成長するゲーメストであってほしいと思っています。
(山口県　小桜綺鏡さん)
☆一層頑張らせて戴きます。あなたのゲームライフの側にいつもゲーメストを。



↑(大阪府　増井文吾君Ⓜ)
☆ヒドイや!…今後気ィつけますさかいに。



↑(東京都　さるぼぼさん©)
☆いよいよむーちゃん覚醒の時か?! うーん。



↑(神奈川県　ペンギンキッズ君Ⓝ)
☆まぁ何にせよ今日までむーちゃんが生きながらえたのは君たちのお陰。感謝。

結婚を間近に控えた26歳
『そろそろゲームともお別れだな』と思っていたところにゲーメストが創刊された。
買った、読んだ、震えた、燃えた。止められるはずもなく、以前より勢いを増してゲーセンへと向かう。
結婚、新婚旅行、アーガス、闘いの挽歌にハマる。
長男誕生。R-TYPE、ワンダーボーイにハマる。
長女誕生。達人、トップシークレットにハマる。
以来10年…。
30歳を越えるとゲーセンに行くのは勇気がいる。若作りをしていそいそと通う。たとえの古さで年がバレる。
35歳になると、「なんでおっさんがゲーセンにおるねん」てなもんである。行きづらい。ゲーメストを読む。勇気100倍。再びゲーセンへ。
36歳。さすがに行きづらい。ゲーメストを読む。
ゲームセンターをオープンした。
創刊10周年のゲーメストを手に取る。励まされ続けた10年だった。
(京都府　中村臣一さん)
☆そう、10周年の歩みは、すべて読者の皆さんと共にあった!そしてこれからもゲームという素晴らしい絆と共に、一緒にゲーメストをもり立てていこーではないかッ!

『10周年のゲーメストにこの企画を望む!』編

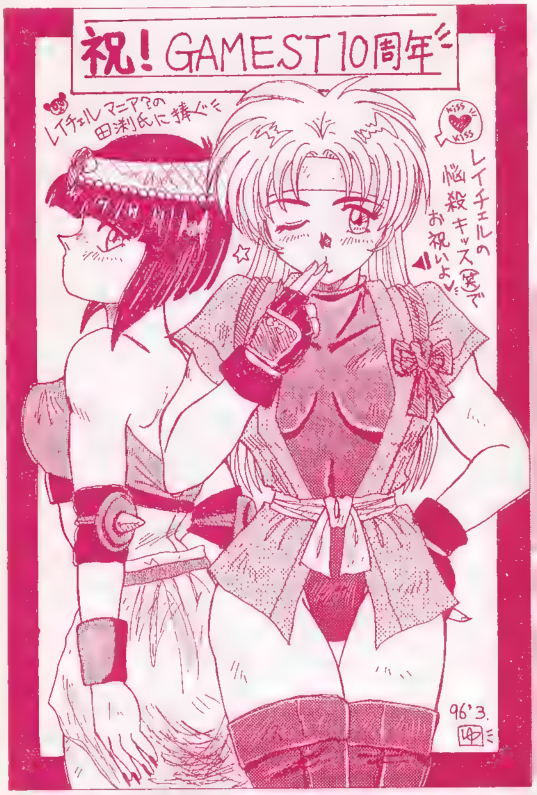
無謀とは思うけど、思い切ってこの10年間でのゲームベスト10とかベストキャラなんてのは?しかも編集部、ライターの選ぶ~なんてのは?
言うのはカンタンだけど、実際選ぶとなると大変そうだネ♥(↑他人事)
あとライターの方々の紹介とか。シーモネーターズ、ヤニー教などの派閥別とか。もしくはベーシックに年代順なんかで。
(新潟県　毒マムシ盛子さん)
☆…10年ベストゲームか。年間編集部賞を決めるのすら地獄の様相を呈すというのに、10年間のベストゲームだと、論議の果てに間違いなく死者が出よう。
歴代編集部員目録も凄く骨が折れそうっス。先輩方の足取りを辿るのが大変みたいな(でも半分はまだ現役スコアラーか業界関係者なんだよね)。

ドキュメント『石井ぜんじの一日』
ゲーメストと言えばこの人。ということで、大人の視点からゲームを味わい、そして楽しみ、時には分析してゲーメストと共に歩んで来た石井氏の10年を振り返り、そんな彼の一日を取材する。
(大阪府　川原裕一君　)
☆これは凄そうだ。目も覆わんばかりの修羅の沙汰に敢然と立ち向かうぜんじさんの姿に、きっと君も感動の涙を…涙を…アリ?

『裏メスト10年史』。
今だから言えるあの時の大間違い、気づいた時にはお手上げうっかりミス。あの一言でジゴクが来た、など。この10年メスト誌上を賑わした、なかったことにした事件、ミスの数々をハジを忍んで発表しましょう。
(岡山県　松本大二郎君　)
☆うう、何だかゾッとしねえ企画だなあ。でもおもしろそうだぞ↑いいのかそんなこと言っちまってよおお。

『各ライターの私を変えたこの作品』
この前、レゲーのコーナーでKALさんがシャドーダンサーについて語っていましたが、あんな感じでやって下さい。あれにはちょっぴり心打たれました。
(北海道　川瀬智広君　)
☆これは面白い話が聞けるかも。それぞれ強烈な個性派ぞろいのライターたちが語る心のゲームだ。各ライターたちの性格とポリシーがうかがえるチャンスかもねー。

鉄拳2のポールでアルティメイトタックルの当て方を教えて下さい。
(大阪府　金田真輔君　)
☆相手の前に立ってRP+LP+レバー相手と逆方向の斜め下で出して当てろ。技判定は投げ技。各種派生技などはムック参照のこと。トホホ。



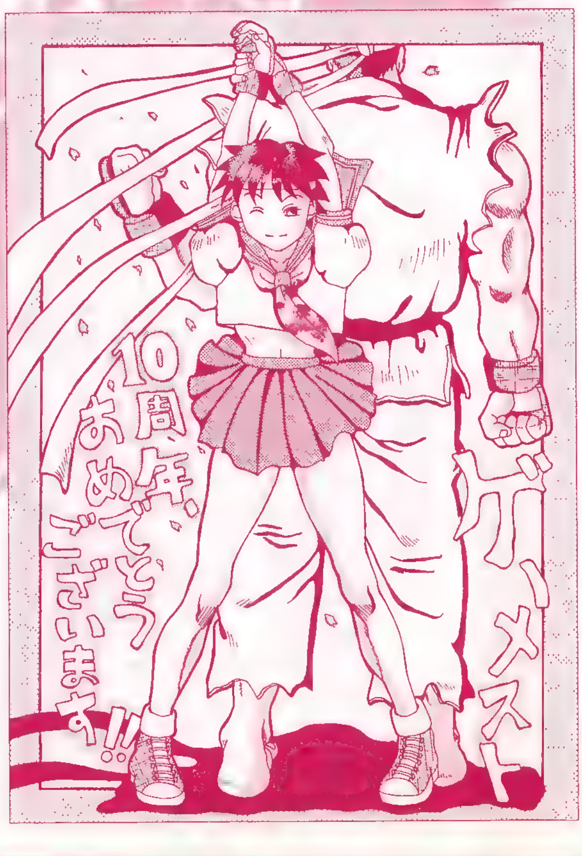
↑(京都府　佐々岡ゆりのさん㊛)
☆知る人ぞ知るって感じ。実はかなりレイチェル好き。内緒だぞ。

本年度に限り週刊化。ゼヒやって下さい。定価¥200~300ぐらいで。
(兵庫県　坂本栄介君　)
☆週刊か…ゼヒともやりたいが…やりたいがぁぁぁぁぁー
これは死ねるな。

勝手にコナミ。
その名の通り、勝手にコナミ本杜にのりこみ、話を聞きまくり、プレゼントをどっさりもらって来る企画。
なぜコナミなのかは、オイラが好きだから。
(大阪府　向井貞君)
☆…随分と己の欲望に忠実な物言いですな。
ま、実現するかはともかく、10周年だからムチャノリ許可。言うだけならタダだー!(ハガキ代除く)どんどんご要望お寄せ下さいね。アイランド内でかなえられる範囲の要望なら、多少無理でも抽選で数名様の要望に応えますけん。でもアレは勘弁。

一番やってほしいのは、ゲーメスト初期~現在に至るまでのゲーム年鑑ですね。プレゼント専用でもいいし…(実現したら下さい)。
(千葉県　鈴木直栄君)
☆ゲーム年鑑もそろそろザ・ベストゲーム改訂版が欲しい所。まあもうちょっと待ってて下さいな。

ゲーメストオリジナルゲームの作成。
「アルティミットエコロジー」「スコルピウス」などの前例を踏まえ、10周年記念で硬派なSTGを作ろう!
開発陣に元・東亜&元・アイレムの最強タッグを迎え、目指せ96年度ゲーメスト大賞!
(福井県　もふ君)
☆作りたいねぇオリジナルSTG−今度は縦スクなんかええかもしれんどすなぁ。
…でもどこにそんなヒマが。



→(宮崎県　SUBARUさん㊛)
☆フハハハー10周年なんてまだまだ甘い!これからが本番だぜーっと行きたいものだね。

☆てな訳で紹介してきた10周年記念コメント集。まだまだ10周年関連の投稿はジャカギヨス受け付けているんで、奮ってハガキ書いてくれーい。
私自身お祭り好きのメデたい体質なんで、こーゆーイベントはガンガン盛り上げていきたい所存であるッ。10周年企画、もっと攻め攻めでゴージャスにいきたいねェー!

よっス 超芸魂



↑（北海道 モーリー君Ⓡ）

ドッキドキ♥ 爆熱スタンド対決

「うがーっ!画面が飛んだー!」

それは『ファイティングバイパーズ』対戦中に起こった。2本目を取られそうになった瞬間、奴のスタンド「オフ・ザ・パワースイッチ」が火を吹いたのだ!（編注：スタンド＝背後霊みたいなモンだ）

「フハハハ!俺様のスタンドは、負けそうになると強制的に電源を落とすスタンド!従って絶対に負けることはないのだ!」

なんて奴だ。それでなくてもこのゲーセンには悪質なスタンド使いが多いのに（負けると筐体を蹴飛ばす「クラッシュ・キャビネット」。あるいは対戦者そのものに襲いかかる「リアル・ファイター」など）、まさか電源を落としてしまうスタンドとは…。これではどんなスタンドでも勝ち目はない!

「どけどけ!俺と勝負だ!」

おお、この人は「オンリー・パターン」ではないか。確か絶対的に強いキャラと、絶対的に強い技のみを連発する、このゲーセンで最も恐れられてるスタンド。案の定、昇り蹴りのみを連発している。だがしかし…。

「ウギャー!画面が消えた!」

「フハハハ!誰も俺様のスタンド『オフ・ザ・パワースイッチ』には勝てんのだァ!」

誰かコイツを倒せるスタンド使いはいないのか?お、キープオブボンバーじゃないか。お前コイツと闘ってくれよ。

「俺のスタンドはシューティングゲームでしか使えないからダメですね」

ならばシークレット・マネーは!?

「私のスタンド能力は『店員と仲良くなって、タダでゲームをやらせてもらう』です」

うぉ～役に立たん奴ら!このままではゲーセンは本当に奴の天下になってしまう!

「私が相手になろう」

一人のサラリーマン風の男が奴の前に立ち塞がる。この男もスタンド使いなのか?

「てめえも電源落としてやるぜぇ!それ!オフ・ザ・パワースイッチ!」

例によって画面が消える。だが次の瞬間、何事もなかったようにゲームは再開された。

「てめぇ!何をした!?」

「私のスタンド『コイン・マウンテン』は、負けても負けても連続してコインを投入するスタンド!したがって、どんなゲームもクリアし、いつかは私が勝てる時が来るのだ!」

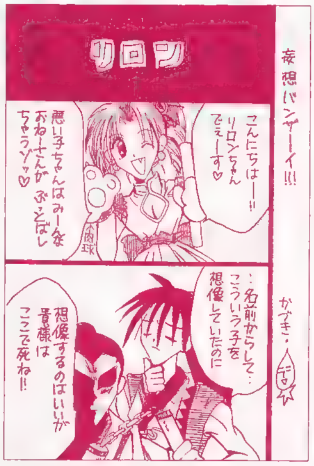
「すげ～迷惑なスタンド」

こうして2人の不毛な闘いはいつまでも続く。できればこんなゲーセン2度と行きたくないものだ。

ちなみに筆者のスタンドは「トラブル・トリガー」で、スタンド能力は「わざわざボタンの壊れた筐体に座ってしまう」だ（マジ）。



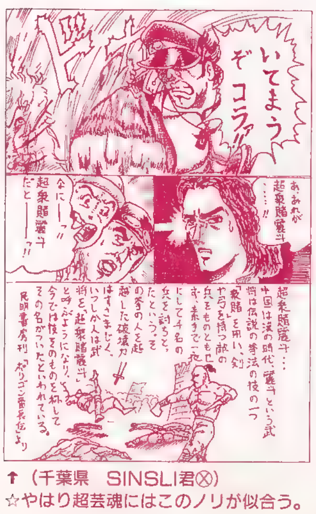
↑（東京都 今宵君Ⓤ）
☆動かないほうがウソでしょ。



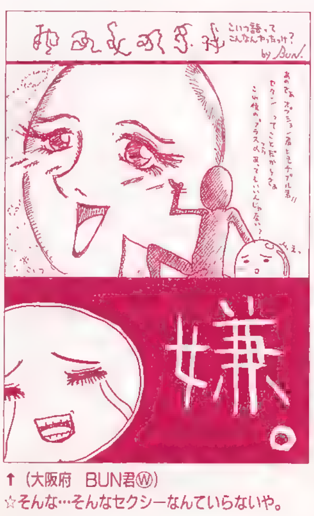
↑（北海道 河月亜希子さんⓉ）
☆リロン…響き的にはソレっぽいが…。



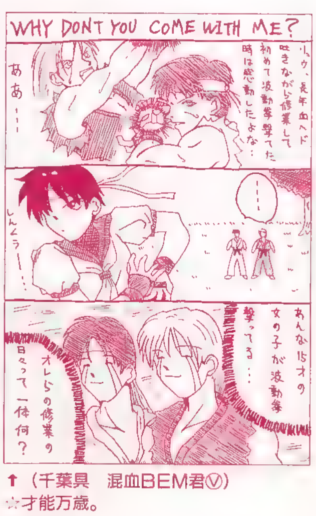
↑（茨城県 個人的なゲーム論君Ⓢ）
☆2コマ目ね。様式美ィ～。



↑（千葉県 SINSLI君Ⓧ）
☆やはり超芸魂にはこのノリが似合う。



↑（大阪府 BUN君Ⓦ）
☆そんな…そんなセクシーなんていらないや。



↑（千葉県 混血BEM君Ⓥ）
☆才能万歳。

（大分県　ターザム鈴木君）
∴あ～私も使えるスタンド欲しいやね。何ッ、私にもスタンドが?その名も『ロードオブピット　!』……墓穴掘りナリ。奈落の王にあらず。能力は

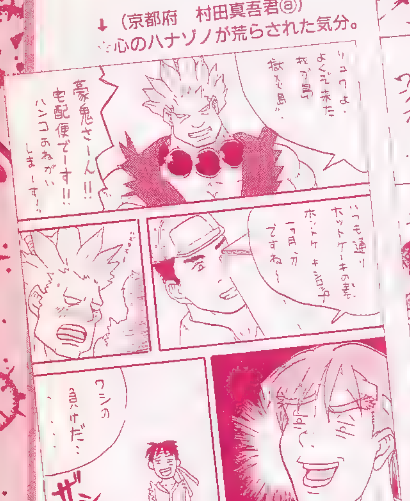


↑（神奈川県　哲田すな君Ⓨ）
∴先に一線を越えたモン勝ちだな。



↑（茨城県　アルバトロス君Ⓩ）
∴何だ・・金粉ショーって?

↓（京都府　村田真吾君ⓔ）
☆心のハナゾノが荒らされた気分。



職人空間　切り絵コロシアム

なぜゲーム雑誌の読者コーナーで切り絵が盛り上がらなければならないのかとの謎をはらみつつ今回もゴッキゲンな作品揃え。

で、今後「アチシも切り絵を送ってみようかしらン」と野望に燃えるチミに朗報。

切り絵ものはサイズ問わずの大型上等の世界である。ハガキサイズからA4、B5まで、君のニーズに合ったサイズを使ってよろしい。だが、忘れてならんのが切り絵を固定するための台紙。これが無いと郵送途中で破損する恐れアリ。ノリなんかでペタペタと貼っつけちゃって下さいね。



→（大阪府　CHIEKOさんⓑ）
☆何か手慣れてる感じ。ワザモノやね。


↑（大阪府　切り絵師・コンキー亭・ラジ夫君ⓓ）
☆い一感じだ。先生うれしいぞ。

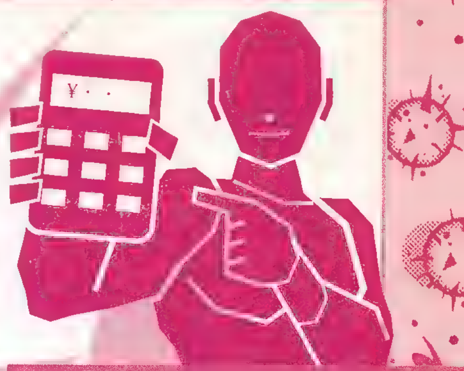
ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

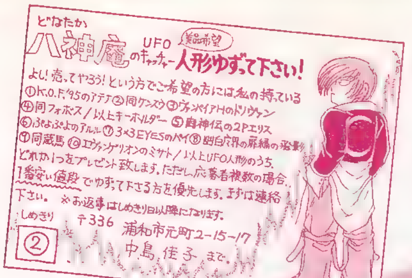


買います

●ＳＦＣのときめきメモリアルについてくるプレミアムＣＤを千円で買います。まずはＷ葉書で連絡ください。①（〒018-14 秋田県南秋田郡昭和町豊川竜毛字観音田45-1 天野高志）

●ＵＦＯキャッチャーのＫＯＦ95の大門のキーホルダーを千円で買います。送料込みの合計金額を明記のうえ連絡ください。③（〒222 神奈川県横浜市港北区仲手原2-2-7アーバンハイツ102 菅野繁則）

●ＫＯＦ94、龍虎の拳2、龍虎の拳外伝のポスターを5千～7千円程度で買います。まずはＷ葉書で連絡ください。③



（〒732 広島県広島市東区牛田早稲田3-8-13-507 藤岡秀行）

●Ｄ＆Ｄ®シャドーオーバーミスタラの「冒険の書」を千円程度で買います。希望価格、購入方法明記のうえＷ葉書で連絡ください。③（〒125 東京都葛飾区鎌倉3-39-3 小芝千尋）

●ツインビーヤッホー！業務用公式ブック、アーケードカードＤｕｏ、ツインビーパラダイス1のドラマＣＤ、國府田マリ子に関係するものを買います。希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。②（〒710 岡山県倉敷市西富井639-15 山本祥生）

●交響詩グラディウスⅢ、沙羅曼蛇ＡｇａｉｎのＣＤをそれぞれ適価で買います。両方とも美品希望、帯なし不可。まずは希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③（〒883 宮崎県日向市財光寺283-147 宇田津知春）

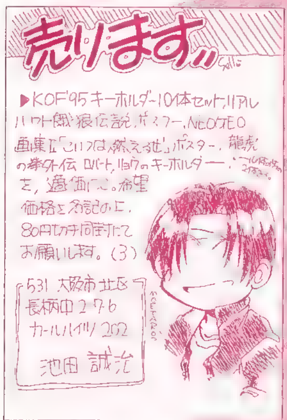
●ＦＣ用のディスクカードを買います。希望価格とソフト名を明記のうえ連絡ください。③（〒920 石川県金沢市長町2-7-10 坂上紀美）

●ＰＣ-ＦＸ本体を適価で買います。安く売ってくださる方には同級生ポスター（全種）を差し上げます。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。②（〒661 兵庫県尼崎市南武庫之荘4-2-6 川地輝也）

売ります

●ゲーメストバックナンバーNo.38～169（美品・ファイル付き）を1万8千円で売ります。住所・氏名・電話番号明記のうえ葉書で連絡ください。③（〒183 東京都府中市新町1-47-2ガーデニア新町ＫＢ棟305 三浦雅令）

●ゲーメストバックナンバー創刊号（程度下）、2号（程度中）、3～19号（程度上）を5千円程度で売ります。まずはＷ葉書で連絡ください。③（〒340 埼玉県草加市花栗1-22-11-106 澤田理恵）

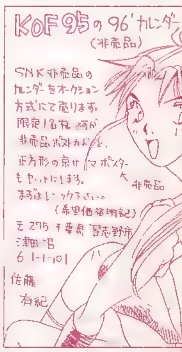


●サムライスピリッツ・エンディングナコルル人形とストライダー飛竜・オリジナルミュージックコンプバージョン（非売品）を売ります。希望価格明記のうえＷ葉書で連絡ください。③（〒001 北海道札幌市北区北38条西2-1-17 渡辺毅）

●ゲームに関するＣＤ（130枚）、ビデオ（8本）、ゲームグッズ（40個程度）、本・雑誌（120冊程度）を売ります。リストを送りますので返信用切手同封の封書で連絡ください。②（〒949-23 新潟県中頸城郡中郷村江口新田127 渡辺治樹）

●ナムコミュージアムＶＯＬ2限定ボックスを売ります。希望価格明記のうえＷ葉書で連絡ください。またＰＣエンジン、メガドライブ、廃盤ＧＭＣＤなどとの交換でも可。③（〒929-16 石川県鹿島郡鹿西町能登部下105-10 黒氏益宏）





●プレイステーション版ときめきメモリアル限定版（未開封）、マジック・ザ・ギャザリング4THエディション（スペイン語版／スターターブースター有り）をボックス単位で売ります。希望価格明記のうえ封書かＷ葉書で連絡ください。③（〒520-21 滋賀県大津市上田上芝原町399-2 中野貴広）

●ネオジオ一式＋コントローラープロ＋真侍魂＋餓狼ＳＰ＋餓狼3＋ＫＯＦ94＋ストゼロ2特製バッグ＋ストゼロ2プロモーションビデオ＋19ＸＸひみつ大図解＋他おまけ付きで2万円で売ります。まずはＷ葉書で連絡ください。③（〒124 東京都葛飾区小菅2-36-6 関口健二）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係

交換・その他

●こちらのコナミ1996カレンダー（非売品）をあなたのときめきマグカップ（片桐）と交換してください。まずはＷ葉書で連絡を。②（〒314-03 茨城県鹿島郡波崎町矢田部528 長谷川和哉）

●こちらのツインビーヤッホー公式ブック（非売品）をあなたのツインビー10周年ピンバッジ（非売品）と交換してください。美品希望。まずはＷ葉書で連絡を。②（〒633 奈良県桜井市戒重西ノ町143 奥村勝徳）

●こちらのネオジオＣＤ本体＋コントローラープロ×2＋ＫＯＦ94＆95＋餓狼3＋真侍魂＋龍虎2＋ＷＨ2ＪＥＴ＋トップハンター＋ダブルドラゴンをあなたのプレイステーション＋リッジレーサーなどのソフトと交換してください。まずはＷ葉書で連絡を。③（〒025-01 岩手県花巻市横志田1-1-43-17 長濱享）



「ファイティングバイパーズ　ペプシ　ジャパンカップ　金網デスマッチ」



ウエストカップ／イーストカップ／ジャパンカップ前夜祭／ジャパンカップ　開催のお知らせ

セガでは「ファイティングバイパーズ　ペプシ　ジャパンカップ　金網デスマッチ」の店舗大会、エリア大会を勝ち抜いたエリア代表によるウエストカップ（西日本大会）、イーストカップ（東日本大会）及びその勝者各４名による全国大会とその前夜祭を下記日程で開催致します。

激戦を勝ち抜いた西日本、東日本の強者の華麗なプレイを観戦できると同時に、今、話題の『バーチャファイター３』最新映像の公開、セガ最新ゲームのフリープレイ（VFキッズ、バーチャロンなど）、鉄人やMMB（まろん・めろん・びとら）を招いてのイベントなど、盛りだくさんの催しで皆様をお迎え致します。

当日はファンの方々への感謝の気持ちを込めて、入場料及びプレイ料金は無料とさせていただきます。コスプレーヤー入場大歓迎。

「ファイティングバイパーズ　ペプシ　ジャパンカップ　金網デスマッチ」

- ●ウエストカップ：5/12（日）　9時00分開場　大阪フェスティバル・リサイタルホール　住所：大阪市北区中之島２丁目3-18
- ●ジャパンカップ前夜祭：5/25（土）12時00分開場　大田区産業プラザＰＩＯ　住所：大田区南蒲田１丁目20
- ●イーストカップ&ジャパンカップ：5/26（日）10時00分開場　大田区産業プラザＰＩＯ　住所：大田区南蒲田１丁目20

Xなお、時間・内容を余儀なく変更する場合がございます。　Xまた、来場者が多数の場合には入場できない場合がございますので、予めご了承ください。
Xジャパンカップ前夜祭では、VF３の最新映像の公開はありません。

主催／（株）セガ・エンタープライゼス　協賛／ペプシコーラ
上記イベント内容についての問い合わせ先：AM施設営業事業本部／清水　ＴＥＬ．03-3743-7455



SEGA™　株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1
電話　03（5736）7700（国内販売事業本部）

対戦攻略始動!

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

バトルフィールドを熟知することがまず第1歩!

障害物をうまく使おう!! マップ紹介

戦いにおいて、地形を知るのは大事なので、覚えよう。

担当:SHO

ステージマップ

各ステージごとに、さまざまなおもむきを見せるが、今回はこのステージ構成を考えてみよう。

各ステージにはそれぞれ障害物があり、これが重要になってくる。

障害物を有効に使う手段として、まず相手の攻撃を防ぐということがある。

これは、CPU戦と対戦において基礎でもあり、また重要でもある。もう1つは、攻撃するときに障害物を盾にするということだ。

障害物を防御に使うときは、対戦する相手によって注意が必要で、だいたいの武器は防ぐことはできるが、テムジン、アファームドのボム、ベルグドルのナパーム、ドルカスのファランクス、バル・バス・バウのハンドビット、ライデンのグランドボムなどは、防ぐことはできない。

これは相手に障害物を使われて隠れられたときなどに、おびきだすための攻撃として使えば有効な手段といえる。



相手の攻撃を防ぐのは基本。

攻撃するときに障害物を使う場合には、主にしゃがみ攻撃を使えば障害物を飛び越えて、攻撃することが可能だ。

特に、ドルカスのファランクス、ベルグドルのしゃがみミサイル、ボム系のしゃがみ攻撃などはかなり有効だ。



しゃがみ攻撃で障害物を飛びこえて攻撃。

また少し特殊だが、テムジンのしゃがみビームソードなどは障害物が小さいときに限り、通り越して攻撃することが可能で、相手の体力が残り少ないときなどにこの方法で攻撃すればかなり使える攻撃方法といえる。

ライデンのレーザーは2本出るが、そのうち1本を障害物に隠して、もう1本を出すようにすればフェイントとして使えないこともない。



しゃがみビームソードはすりぬけるのだ。

攻守ともに使える障害物だが、ときには厄介なこともある。よくあると思うが、ダッシュしようとした方向に障害物があって邪魔だったり、ジャンプして地上に降りようとしたときに障害物の上に降りてしまったりする。

CPU戦ではたいしたこともないが、対戦においては致命傷にもなりかねないので、各ステージの障害物の場所は覚えておきたい。

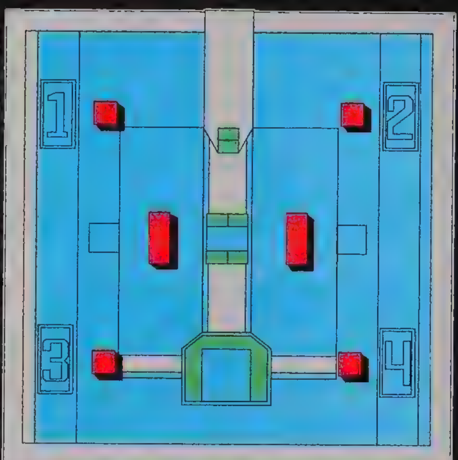
これはすべての障害物を完璧に覚えればかなり良いが、難しいので、ダッシュする方向に障害物があるかないか、だいたい判断できるようにはしておきたい。

各ステージマップをまとめてみたので、それを参考にしてみてほしい。



1本だけレーザーを出す。

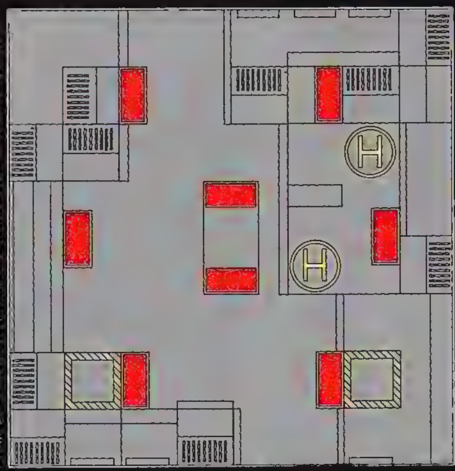
1st Mission "Flooded City"



最初の戦闘の舞台になるのは、水没した都市部である。度重なる紛争の結果、この地域は水没してしまい、以後手つかずになっている。

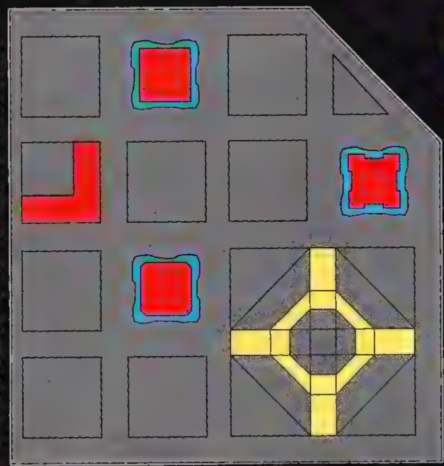
目覚めろ！完全制覇の力よ！無限力の攻略大王降臨!!

2nd Mission "Airport"



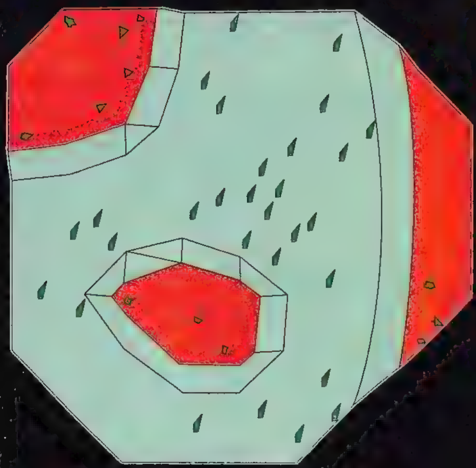
次にプレイヤーは、砂漠の空港でバイパーⅡの待ち伏せ攻撃を撃退しなくてはならない。

3rd Mission "Water Front"



今まではほんの小手調べである。今回のシチュエーションは夜戦である。しかも、相手は大火力にものを言わせて押してくるドルカスである。いきおい、苦戦は免れない。

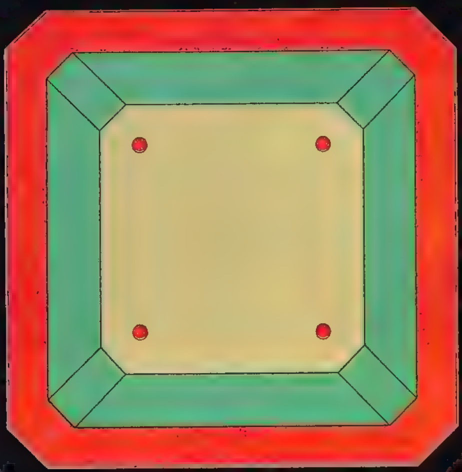
4th Mission "Green Hills"



プレイヤーが経験する、この丘陵地域での戦いは、バーチャロイド、及びそのパイロットの機動戦闘ポテンシャルを吟味する上で格好の舞台となっている。

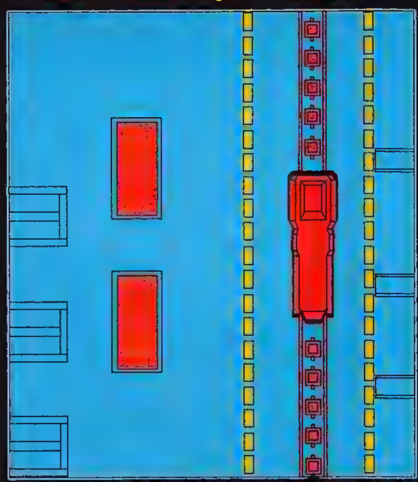
十分な広さを持つ開放空間での戦闘は、極限までの高速機動制御技術と跳躍制御技術をパイロットに要求する。ここでの戦闘シミュレーションは容易にクリアできるプレイヤーならば、バーチャロン適性(Virtualon Positive)はかなり高いものと予想される。

5th Mission "Ruins"



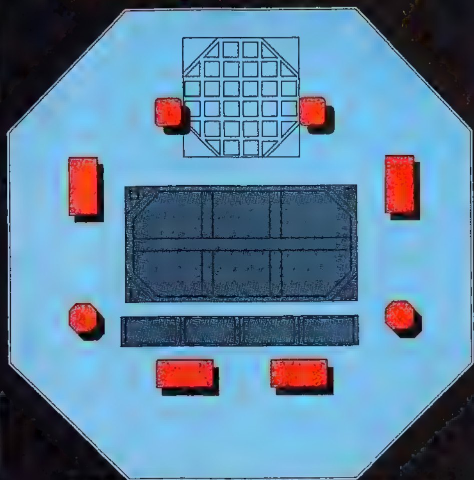
極めてクセのある機体であるバル・バス・バウとの戦闘は、今までのやり方では突破することは難しい。いやらしい誘導弾の嵐をかいくぐってこまめにダメージを与えよう。

1st Area "Space Dock"



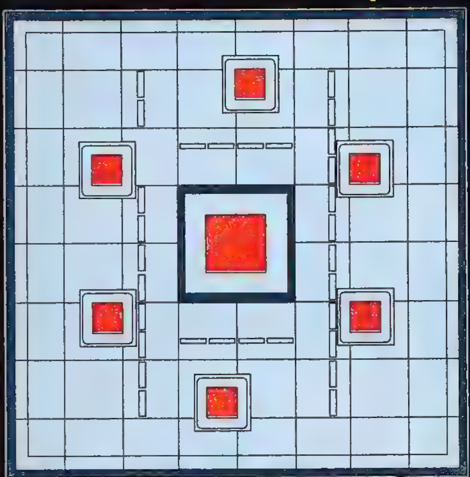
月周回軌道で待機中のトック内部に、遺跡自動防衛機構の制御下にあるバーチャロイドが突入してきた。最新鋭主戦闘バーチャロイド・アファームドである。

2nd Area "Moon Base"



敵の先制攻撃をかわして遺跡発掘用にシャフト入り口に到着したプレイヤー機。ここには現用機種中最高の機動力を有するフェン・イェンが待ちかまえていた。

3rd Area "Death Trap"



遂にプレイヤー機はシャフト内部に突入、遺跡内部へ向かって下降を開始した。だが、ブービー・トラップとして控えていたのは、幻の重戦闘バーチャロイド・ライデンであった。

ボム重視!! テムジン

ボムが超つかえるテムジン。ビームライフルもうまく使っていこう。

担当：SHO
協力：アナベルクドー　B・B・M
メジロハスキー兄弟



対戦について

テムジンはこのゲーム中でかなり強い部類に入るVRであるわけだが、ではどのように強いのか、また武器はどのように使うのかを、紹介していこう。

武器

テムジンの武器は、ビームライフル、ボム、ビームソードの3つだ。それにダッシュやジャンプを混ぜることによって、さまざまな攻撃をすることができる。

その中で、対戦時に有効な攻撃を武器別に紹介していこう。

ビームライフル

右トリガーを引くことによって出る攻撃が、ビームライフルである。この攻撃はテムジンのメイン武器でもあるわけだが、使い方には多少の注意が必要になってくる。

まずダッシュ攻撃だが、横ダッシュ攻撃は、画面上に弾が4発出るが、ダッシュ攻撃後の硬直が長いため、使い所が限られてくる。

使うときは難しく、状況判断をしっかりしなければならない。

例えば、自分からみて相手が、画面の右へ前斜めダッシュしてきたら、当然相手は画面外に見えなくなる訳だが、相手の動きは予想できるはずだ。このようなときに、自分が右ダッシュ攻撃をすれば、4発の弾が相手の真正面にいくわけだ。このとき、自分は右ダッシュ攻撃をしていても、相手から見れば、前ダッシュ攻撃をしているように見えるわけだ（図1参照）。


横ダッシュも相手から見れば、前ダッシュに見えるようにする。

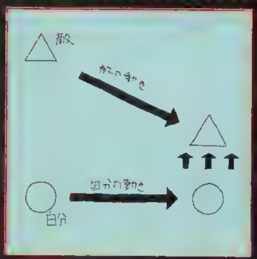


図1

横ダッシュビームライフルは相手と平行にダッシュして攻撃しても当たらないので、何も意味がない。


こんな時は意味がないよね。

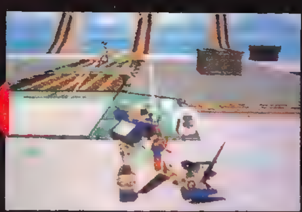
このように、対戦では自分の攻撃が横ダッシュしていても、相手から見れば前ダッシュに見えたりするような状況判断が必要なのだ。

他にビームライフルで強力なのが前ダッシュ攻撃で、大きな弾が2発飛んでいき、射速も速く破壊力もテムジンの武器の中では大きいほうだ。しかも、2発とも当たれば相手が倒れるのも魅力だ。

使い方は当然前ダッシュから繰り出す攻撃なので、相手に近寄りながら攻撃するのが最も多くなるだろう。

良い使い方として、ボムを投げてから、その中を通り抜けて攻撃するとか、ビームソードでビームカッターを飛ばしてから、キャンセルして前ダッシュ攻撃をするなど有効的な方法といえる。

ダッシュ以外でもビームライフルは重要で、遠距離のときは、走りながら（ダッシュではない）ビームライフル1発撃ちキャンセルしゃがみビームライフルなどは画面上に3発弾が出るため使えるし、相手にとっても嫌な攻撃となる。しかも、しゃがみ撃ちをすると走っているときよりも速く動くことができるので、相手の攻撃をよける行動としても使えるのだ。


1発撃って…


しゃがみ撃ちは基本だ。


ボムの中をすりぬければいい感じで攻められる。


こうなるのが理想。

ボム

テムジンのボムは意外と軽視されがちだが、テムジンといえば、ボム！というぐらいボムは強いのだ。

ボムの強さは、まず攻撃判定がかなり広いということ。相手の攻撃をかなり防いでくれるという点にある。

しかも、しゃがみボムは相手が近くにいれば、自分の後

ろだろうが横だろうが、かまわず瞬時に爆発するので超強い攻撃だ。

テムジンの基本的な攻撃パターンは、ボムを使って自分の前にボムを爆発させて相手の弾を防ぐという戦法だ。いうなれば、自分の前にバリアを張るという感じなのだ。

これは、普通に投げて自分の前に爆風を作ってもいいが、前ダッシュをして相手の後ろをとりつつ、自分の前に爆風をつくったりしたほうが、より実戦的だ（図2参照）。

このとき、相手が自分の方

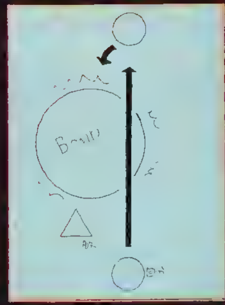
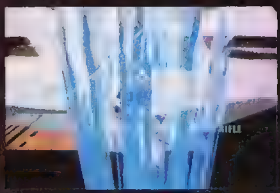


図2

向を向こうとして、ジャンプキャンセルを行ったらダメージは確実だし、ダッシュ攻撃をしてきてもボムの爆風で相手の攻撃は防げるのだ。

常にボムを使った攻撃が中心になるが、ボムでも防げない攻撃がいくつかあるので注意したい。

ドルカスのファランクス、ベルグドルのナパーム、ライデンのレーザーは防ぐことはできない。一説によると、ボムを通過したレーザーなどは、



これは防げないのか？

当たり判定がなくなるのではないかといわれているが、詳細は不明で現時点では説明のしようがない。

このように、ボムはテムジンの武器の中ではかなり重要な役割をはたすので、覚えておいてほしい。

ビームソード

この武器は、接近戦のときと遠距離とでは、まったく使用法が異なる武器である。

接近戦では、かなりの破壊力を持った武器なのだが、当てるのが少々難しい。

この攻撃の特徴として、左から右にビームソードを振るわけだが、振り初めの左側のほうが、技が出た瞬間から攻撃判定が存在し、振り終わる右側は攻撃判定が存在しないのだ。よって、相手が右側に



左側は判定が強いのだ。

いたときにビームソードで攻撃したときは、極端に当たりにくいので、当てたいときは相手が左側にいるときに、攻撃するように心がけたい。

接近戦での攻防は、ジャンプキャンセルやガードキャンセルをうまく使いつつ、攻めるのが基本になる。

ここで、ビームソードではないが、接近戦時での右トリガー武器の突きを使った攻撃を紹介しよう。

接近戦時の突きは、全VR中最も攻撃判定が出るのがはやく、有効な手段だ。突きは、トリガーを2回引くことによって、突き→払い、という攻撃ができるようになっているが、連続して攻撃が当たるわけではないので、やることは少ないだろう。

そこで、突きを出した後は、相手にガードされようが当たろうが、突き→キャンセルしゃがみボムという戦法がある。

これは、突きが当たったときは、2段技になるし、突きをガードされてしまったときでも、ボムのダメージだけはあたえることができるのだ。バイパーⅡのS・L・Cタイプ



突きキャンセル。



しゃがみボムが確定。

をジャンプでかわしたときなどは、着地後に突き→キャンセルしゃがみボムが確実に入るのだ。

接近戦ではぜひこの攻撃をマスターしてほしい。

回り込みビームソードに関しては、開幕や起き上がりに有効で、ダッシュでは逃げることはできない場合もあるぐらいだ。当たればかなりのダメージをあたえることができるので、ぜひ狙っていきたい。

それでは、遠距離でのビームソードはどのように使うのかというのを紹介しよう。

まず、遠距離ではビームソードを振ると、ビームカッターがとんでいき、これには相手の弾を打ち消しながら進んでいくという性質がある。これを使って、ビームソード→キャンセル前ダッシュビームライフルなどという戦法もあり、有効な攻撃手段といえる。

あと、前ダッシュからのビームソードは、ダッシュ距離が短いことと、ダッシュ攻撃後の硬直が極端に短いという特徴がある。

これを利用して、相手に前ダッシュビームソードで、すれちがうように突っ込み、相手の後ろにまわり込めば、相手の攻撃より自分の攻撃の方が、早く行えるのだ。

これを使って、さらにそのあとに、前ダッシュ攻撃をしたりするか、その場でビームライフルを1発撃ってから相



まわりこめば、効果的。

手の動きを見たりすれば、かなり実戦で有効な行動がとれるのだ。

テムジンが、相手に近寄るときの方法の基本でもあり、最も重要なことでもあるので、テムジンを使っているひとは必ず覚えてほしい。

今回はこれで対戦攻略を終えるが、まだまだたくさんの攻撃方法が存在するので、考えてみてほしい。

ダッシュ攻撃のスキをなくしたり、起き上がりの特殊な行動など…これらの紹介はまた今度。

PS　今回の記事を書く上で貴重な情報を提供してくれた、アナベルクドー氏、B・B・M氏、メジロハスキー兄弟に深くお礼をいたします。



1Pと2Pでは2Pのほうが強いぞ(ウソ)
ライデン 対戦攻略

今現在の基本中の基本事項がたくさん植え付けてあるから読んで強くなってくれ!
担当:キャサ夫



さて、ひさびさに帰ってきましたライデン攻略。前に攻略したのはもうかなり昔のことだから、そろそろ新たなる情報をみんな待っていたんじゃないかな?
　今回は本当にひさびさだから、前回説明した対戦基礎より少し内容を濃くして攻略していこう。

威力の高い武器ってどれ?

　ライデンが持っている武器をすべて把握しているだろうか。とりあえず、知っておかないと話にならないので、使える武器とその威力の強さも解説していこう。

　まずは立ちバズーカ。基本武器となっていて、単発で撃てる。基本的にこの弾体の威力は少し高めで、大抵の敵弾と相殺するようになっている。
　カウンターなどの特殊な場合にヒットすると、1発でダウンを奪うこともできるのだ。
　しゃがみバズーカはライデンにとって必要不可欠な武器となっている。威力こそ弱めではあるが、武器の性能面で飛んでいる敵を撃墜する「対空兵器」となっているのである。
　横ダッシュレーザー、この武器は敵のいないほうにダッシュしてからレーザーを入力すると、必ず相手のほうを向いてからレーザーを撃つのだ。



敵の近くで適当に撃っても当たる、横ダッシュレーザー。

　この武器は結構適当に使っても意外にヒットするので、かなり使い勝手がよい。威力のほうも装甲の薄いキャラが相手なら、必ずダウンを奪うことができるのである。
　次に前ダッシュバズーカだが、通常攻撃の中では最高の攻撃力を誇っている。攻撃形態はバズーカを3発連射し、見た目などは別に派手ではない。
　ただ、攻撃するときは必ず前ダッシュをしなくてはいけないのが難点になる。



しゃがみレーザーは4本発射されるが、障害物に何本か消されても残りのレーザーは飛んでく。

　最後は必殺技になる両手武器のレーザーである。レーザーは立ち状態、しゃがみ状態のどちらでも撃つことが可能で、立ちレーザーは長いのを2本撃ち、しゃがみレーザーは短いレーザーを4本撃つのである。で、このレーザーは1本1本で孤立していて、1本が消えても残りのレーザーが飛んでいくのだ。
　とまあ、単発バズーカ、しゃがみバズーカ、横ダッシュレーザー、前ダッシュバズーカ、レーザーと一応威力の高い順に並べて説明してきたが、まずこの武器を少なくとも覚えてくれ。

ライデンの必勝パターンをつかめ!

●距離によって異なる戦い
　遠、中、近距離そして接近戦と、ありとあらゆる距離によって戦い方も異なってくる。

　遠距離の場合は敵の弾をくらわないように左右にかわし、通常バズーカで牽制しつつ相手を壁のほうへ壁のほうへと徐々に追いつめることだけを考える。
　中間距離戦時は単発バズーカにキャンセルをかけて、しゃがみバズーカを撃つ。このときのアドバイスが1つある。敵キャラがバイパーII、フェイ・イエン、バル・バス・バウ、ドルカスの場合、しゃがみバズーカがかなり有効になっている。外れた弾の爆風が攻撃判定を持っていて、この4キャラには特に追尾し爆風が当たりやすくなっているのである。



バイパーIIなどのキャラにはしゃがみ撃ちがヒットしなくても、爆風がよく当たるのだ。

　ステージによって異なるが、障害物の多いステージは、しゃがみレーザーが意外に使えるので覚えておこう。
　さて、一番戦いが難しくなる近距離戦だが、しゃがみバズーカを主体に使い、相手にスキが生じたら前ダッシュレーザーまたは前ダッシュバズーカを撃ち込むようにしよう。
　このレーザーとバズーカの使い分けは結構重要で、ヒットしたら倒れる敵と倒れない敵に分けられているのだ。それを紹介しておこう。

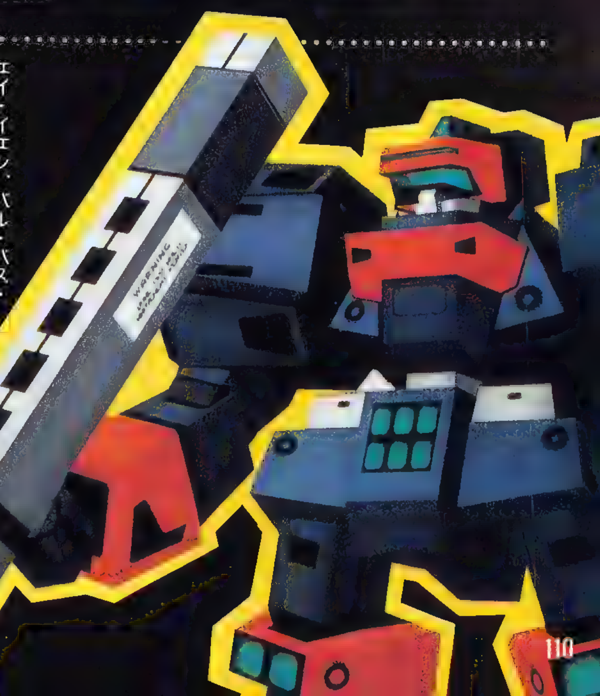
●横ダッシュレーザーがヒットすると、ダウンするキャラは…
「フェイ・イエン」「バイパーII」、「ベルグドル」、「ライデン」と、この4キャラがヒットすれば無条件でダウンする。



装甲の薄い相手なら、近距離でダッシュレーザー狙っていこう。

「アファームド」と「バル・バス・バウ」はレーザーがクリーンヒットまたは2発ヒットすれば、ダウンを奪うことができる。

●前ダッシュバズーカーがヒットすると、ダウンするキャラは…、
「フェイ・イエン」「バイパ



ーII」、「ベルグドル」、「ライデン」、「アファームド」はヒットすると確実にダウンを奪える。

対戦時には、これらのことをすべて把握しておけば、かなり戦いの流れが楽になってくる。

ちなみに、先ほどの説明の中に名前が出ていない「テムジン」、「ドルカス」はなかなかダウンをせず、ダウンを奪える攻撃は通常時ならレーザー、クリーンヒット時なら前ダッシュバズーカー。この2つでしか倒れないのである。

この説明を読んでもらえば分かる通り、ライデンの苦手キャラはテムジンとドルカスであるのだ。



何の攻撃をくらってもダウンしないテムジン。いやな相手だぞ。

では、この2キャラに勝つにはどうしたらよいかを次で説明していこう。

●相手と自分の行動が重要なポイント

対戦で勝つには攻撃を確実に敵に決めていかなくてはいけない。で、対戦時ではその確実にヒットさせなくてはいけない攻撃を確実にヒットさせることが可能なのである。

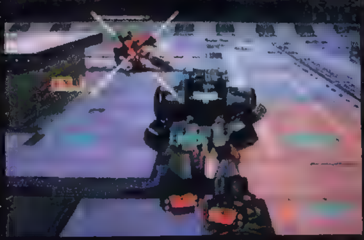
その確実にヒットさせることのできる状況を1つ挙げて解説していこう。

基本的にこれから説明することは、超重要なので必ず覚えてほしい。

まず、ラウンド開始時を思い出してほしい。このときの状況というのは、中間間合いで正面を向き合っている。で、次に敵が先手を取り、真横ダッシュをしたとしよう。

そうしたら、その敵の動きに反応して、自分は前ダッシュに同時にバズーカを入力するのだ。すると相手が攻撃をしてきたとしても、弾は自分の後ろを飛んでいき、当たらない。だが、バズーカ攻撃は必ずヒットするのである。

では、この理由を詳しく説明しよう。



ラウンド開始直後、敵は横ダッシュしたので前ダッシュバズーカだ…。



すると、敵弾は左をヒュンヒュン。自分の弾道はいい感じだ。



ほらね、当たったでしょ。んで前ダッシュだから…。



ダウンすると。これ超重要で超基本だよ。

まず、全体の状態を考えると、自分のいた位置から進行方向までのラインを底辺とする。で、敵の動きは底辺の高い中辺りから垂直に伸びている。

この状態でどちらも弾を撃っている場合、敵弾は底辺に対して垂直に降りつつ自分を狙ってくるので、最後のほうで弧を描く。それに対し、自分は横に移動しているため、弾は初めに弧を描いて、底辺に対して垂直に飛んでいくのだ。

だから、この状況では敵弾をくらうことなくバズーカを当てることができるのだ。

基本的にこの攻撃が基本となり、いろいろな場面で必ずこの状況を作ることが可能なのである。

これらの動きをどれだけ把握しているかで、強さも問われてくるのである。

ぼうやけいね的ワンポイントアドバイス

さてさて、対戦時におけるテクニカルアドバイスを少し紹介しよう。

●起き上がりダッシュ攻撃

敵弾をくらってしまい、倒されたときに少し得するテクニックがある。

倒された際、レバーを左右のどちらかに入れ、ダッシュボタンを押しっぱなしにしておく。すると起き上がるときに超ダッシュをするのである。

勿論このダッシュから攻撃をすることも可能で、この攻撃部分に得する秘密があるのだ。この起き上がりダッシュは横方向へしている。しかし、レーザーを撃つと前ダッシュレーザーの4本3WAYが出るのである。

これだけでも特殊だが、実はこの3WAYレーザー、威力が横ダッシュレーザーのときと同じなのである。

起き上がりに中間間合いから攻撃を重ねてくる場合のときに使うと、かなりの距離を攻撃しながら逃げることができるのだ。



起き上がりダッシュレーザー。横に移動しているのに4本も…。

●武器キャンセルしゃがみレーザー

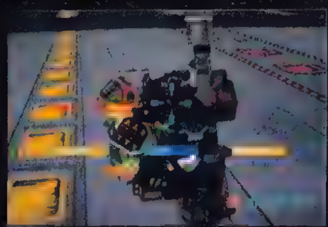
ライデンは接近戦時に直接武器で殴る攻撃は基本的に使わない。だから今までは接近戦のとき武器攻撃ではなく、直接レーザーを狙っていた。

しかし、その武器で敵を殴る攻撃にキャンセルをかけることができるのである。

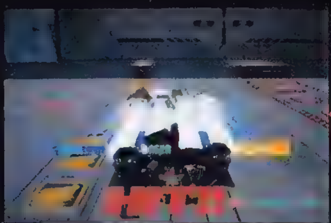
やり方は簡単で、武器攻撃をした後、すぐにしゃがみレーザーを入力すればよいのだ。すると、武器攻撃がヒットしたしないにかかわらず、キャンセルをかけてレーザーを撃つことができるのだ。



接近戦に持ち込み、武器攻撃だ。



あ、ガードされた。しか～し…。



キャンセルしゃがみレーザーが火を噴くぜ!!

攻撃的には武器とレーザーの2段構えになっているので超使える連携である。

接近戦時にこのようなチャンスがあったら、ぜひ狙ってみてくれ。

月は出ているか?

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II ™

前半面にてことごとくプレイヤーの前に立ちはだかる。"鬼道衆"。彼らは一体何者で、何が目的なのだろうか?

担当:M.D.S.-ジョッキー★笹岡



前半面の中ボス "鬼道衆" 3人のプロフィール紹介

今回は、まず初めに前半のランダム面で登場する中ボスたち"鬼道衆"3人のプロフィールを紹介してみたい。

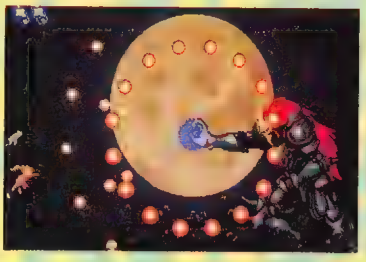
鬼道衆の3人は、ランダムステージのどの面が最初に来ようが、必ず決まった順番で現れることは前にも言ったとおりである。

出現する順番は、1面に鉄斬、2面に惨眼、3面に火燕の順番だ。必ずこの順番で出てくるので、覚えておいてあわてないように対応したいぞ。

そして、前半ステージの3面を抜けると、城下町ステージにて、再度この鬼道衆の3人と一戦交えることとなる。

このステージでは、この鬼道衆との戦いがメインになっていて、鬼道衆たちの攻撃も、前半ステージで出てきたのとはうって変わって、パワーアップしているから注意が必要だ。

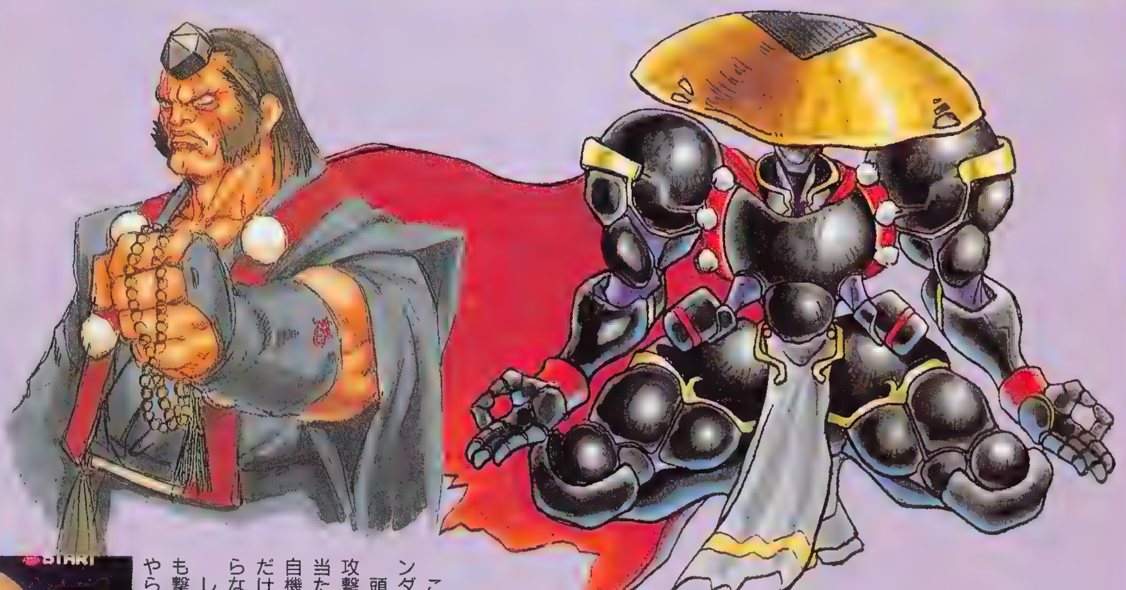
城下町ステージのボスは、この鬼道衆たちのボス的な存在の「炎鬼」だ。こいつが四天王の頭なのだろうか?



城下町ステージのボス「炎鬼」だ。大ボスだけあって強い。

●プロフィール

盲目ながら、天外を超える怪力を持つ山伏。巨大な戦闘力を秘めながら決して仕官せず、永く隠遁の生活を送るが、突如"鬼道衆"の一人として表舞台に姿をあらわす。漆黒の機装忍"鉄斬鬼"の操者。



不動の巨大漢 鉄斬

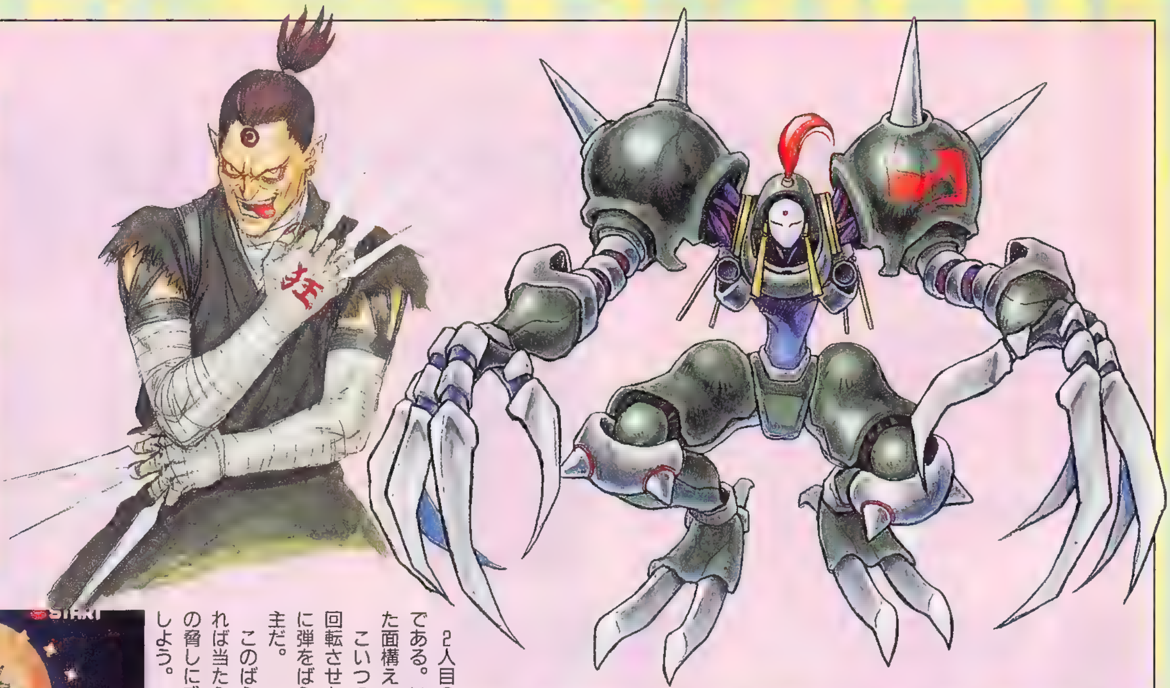
この鬼道衆"鉄斬"は、ランダム面の1面に登場する。

頭にかぶった笠を飛ばして攻撃してくるが、この笠には当たっても死ぬことはなく、自機のパワーが1段階落ちるだけなのでそんなに心配は要らない。

しかし、ちゃんと普通の弾も撃ってくるので、甘く見てやられないようにしよう。



笠を飛ばして攻撃してくる。当たっても死なない。



●プロフィール

猟奇的な暗殺術で名を馳せた細身の外道忍者。全身に凶器を忍ばせ、常に単独行動を好む。二年前、同族の忍者全員を惨殺し消息を絶つが、炎鬼に魅せられ〝鬼道衆〟となる。暗緑の機装忍〝惨眼鬼〟の操者。

旋風の狂戦士 惨眼（さんかん）

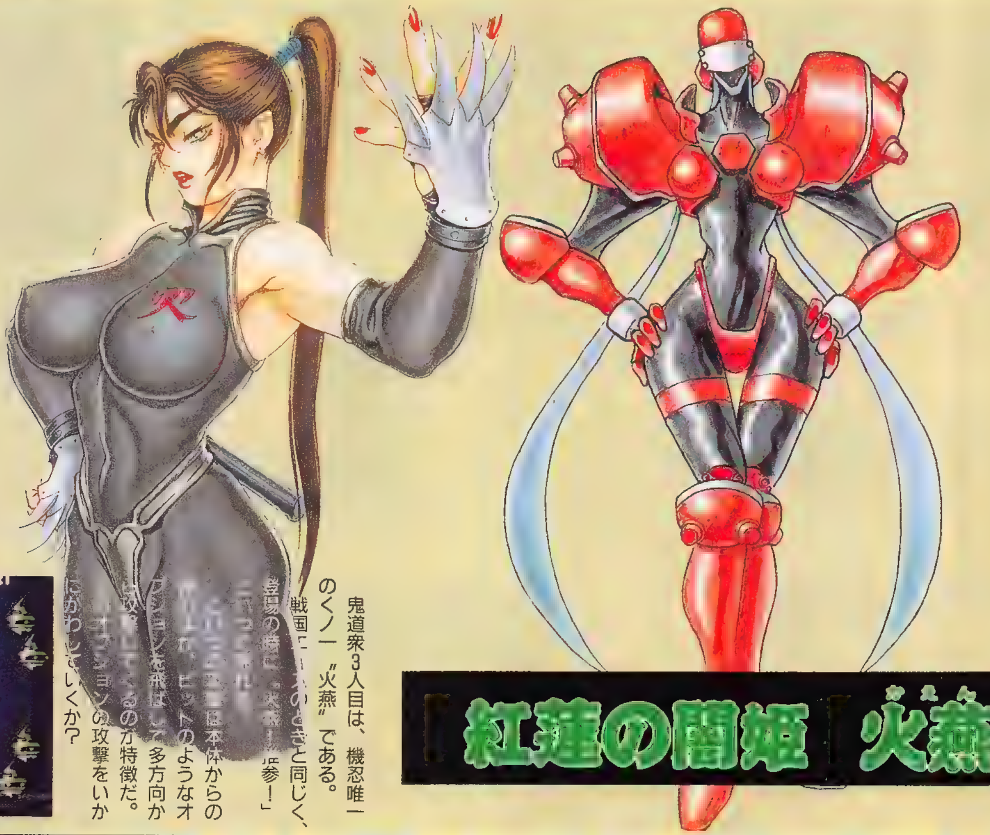
2人目の鬼道衆は〝惨眼〟である。いかにも醜悪といった面構えで好感が持てる。

こいつの攻撃は自分の体を回転させながら自機に放射状に弾をばらまいてくる攻撃が主だ。

このばらまき弾は正面にいれば当たらないので、見かけの脅しに惑わされないようにしよう。



竜巻のように回転しながら弾をバラまいてくるぞ。



●プロフィール

右目に赤い義眼を持つ謎の女忍者。炎を自在に操る炎術を得意とし、戦国の闇に暗躍する。かつて神羅騒動の際に死亡したかに見えたが〝鬼道衆〟として復活する。紅の機装忍〝火燕弐號機〟の操者。

紅蓮の闇姫 火燕（かえん）

鬼道衆3人目は、機忍唯一のくノ一〝火燕〟である。戦国[illegible]のときと同じく、登場の[illegible]推参！」[illegible]本体からの[illegible]ビットのようなオ[illegible]多方向か[illegible]のが特徴だ。[illegible]の攻撃をいかにかわしていくか？



ビットからの弾がいやらしい。先に処理しよう。

キミのお気に入りはどれ？

オススメキャラはこいつだ！

さて、キャラクター選びはどのゲームにおいても重要なファクター。失敗しないキャラ選びをお手伝いしよう。

この戦国ブレードでは、全部で5人のキャラクターから自機をセレクトすることができる。

5人ともそれぞれに特徴があって、使い方その他が変わってくるので、どの自機を選ぶかは非常に重要な事項である。

最も自分に適していると思われる自機をセレクトして、使いこなしていこう。

ここでは、5人のキャラクターたちの基本的な性能の違いを順に紹介していくので、それぞれどのキャラクターが自分に一番似合っているのか考えて選んでほしい。

また、それぞれのキャラクターの基本的な使い方についても触れてみたいと思うので、参考になれば幸いだ。

では、順番にそれぞれ見ていくことにしよう。

暴れん坊巫女 こより ため撃ちがもうちょっと使えれば…。

まず初めは、式神使いのこよりである。

こいつは、ため撃ちの"使役の術法"が連発できるという点で、かなり行けるのではと思われたが、実はボムが発射してすぐには無敵にならず、緊急回避に使えない（ちなみにほかの4キャラはすべて使った瞬間無敵）、ため撃ちの威力が思ったよりも弱いなどで、実はキビシイ戦いを強いられるキャラだった。


ため撃ちはたくさん出せる。威力は低め。


ボムが出るまでのタイムラグがあるので注意しよう。

なので、ボスなどで長期戦を強いられるため、弾避けに自信がある人向け？

ボムが緊急回避に使えないので、ボムを使う場所をきちんと決めていき、ボム＋オプションの弾を張り付いて連射するのが有効だ。


ボムを使いつつ敵に接近してサブウェポンを連射。

こよりのボムは使っている最中にも動けるので、ここぞというときはボムを使って、ボスなどに張り付いて攻撃することが可能。


ボスで長期戦は必至。覚悟して選ぼう。

さらに、ホーミングするオプションの弾も、張り付いて連射することにより、かなりの威力を発揮する。

この2つの点をうまく利用していけば、なかなか使えるとは思うぞ。

ため撃ちをあまりアテにしないで、ボスとの長期戦を覚悟してプレイするようにしよう。

ターボ坊主 天外 ため撃ちを確実に当てていこう

2人目は、破廉恥坊主の天外和尚。

このキャラクターは、通常ショットの連射が結構強く、対ザコ戦にてかなりやりやすいのがまず良い点。


通常ショットが結構強い。

さらに、天外はため撃ちの炎の善次郎の威力が高いのも見逃せない。

対ボス戦などでは、ボスに対してため撃ちを上手にめり込ませれば、ボスの体にめり込んで長時間ダメージを与え続けてくれるので、ボス戦が楽になる。


ため撃ちの善次郎をうまく当てて行こう。

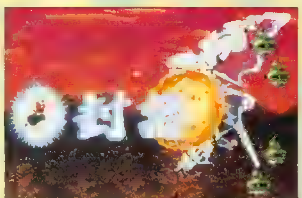
ただし、この間は善次郎の攻撃がないので、自機の通常ショットのみで戦うことになるから、ちゃんとため撃ちをヒットさせていかないとキビシイ所もあるぞ。

ため撃ちを思いっきり外してしまうと、それだけでいきなりピンチに陥ることもあり得るので、とにかくこの天外はため撃ちをいかに"当てていくか？"が重要なキャラクターである。


逆に外してしまうと大ピンチ！

あと、ボムについてだが、このボムは使った瞬間から無敵で、しかも使用中移動が可能である。

ボスに対してボムを使って、そのままボムの攻撃をあて続けると威力バツグン！強力なボムの1つと言えよう。


ボムの威力はなかなか。使ったら撃ち込もう。

オプションのサブショットの威力もかなり強く、ボスなどに近づいて連射すれば強力だが、そこまで近づくような場面があるかどうか…？ボムの使用中はサブショットが出ないのが残念である。

反逆のからくり武者 ハガネ 破壊力がべらぼうに高い！

エンディングはかなり意外な結末を迎える、反逆の機兵ハガネ。

このキャラクターの特徴は、なんといってもそのべらぼうなまでの破壊力だろう。

ため撃ちの槍曼陀羅の威力がハンパじゃなく、対ボス戦などで槍をまともに当てれば、ボスであろうが2〜3発でオダブツという、ハイパーな威力を持った武器。


槍曼陀羅は、当たれば超威力の接近戦武器だ。

なので、このため撃ちを主体にした攻めが強いのだが、パワーがあるぶん、それなりの弱点もある。

まず、スピードが遅いこと。


ため撃ちを当てるには接近しなければならない。

目覚めろ！完全制覇の力よ！ 無限力の攻略大王降臨!!

これは何と言ってもアドリブが効かないのでキツイ。特にため撃ちの槍曼陀羅は接近して相手に当てないといけないので、敵の近くに寄っていくことが多くなる。

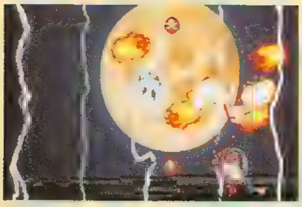
なので、必然的にため撃ちを当てて行くには、十分なパターン化が必要になってくる。パターンを作るまでがとっても大変。

次に、通常ショット。ハガネの通常ショットは連射が効いて堅い敵などにも強いのだが、いかんせん正面集中型のショットなため、ザコキャラが上下からたくさん出てくるような場面で、端に追い詰められやすい。


対ザコ戦で苦戦を強いられるかも。

スピードの遅さも加勢して、対ザコ戦では苦戦が強いられるだろう。

さらに、ボムを使っている間は一応無敵なのだが、使っている間は自機が動けない。ボム自体の攻撃力も低いし、ボムは単なる弾消し専用といったカンジだ。復活のときにボムを使ってパワーを取りに行けないのが結構辛い。


復活の時などボム使ってもパワーが取りに行けない辛さ。

ハガネを使うなら、ボスを速攻するための十分なパターン化と、スピードの遅さに慣れることが必要だ。

復讐の剣術士 翔丸 使いやすいスピード型キャラクター

家族の形見の菱花鏡を操り戦う孤高の戦士翔丸。

こいつの攻撃は、通常ショットもそこそこ連射でき、スピードも速い。ため撃ちも置いておいて使えばなかなか使える。サブウェポンの攻撃も、接近すれば結構強い、ボムも使った瞬間無敵と、不自由な点はあまり見あたらない、万能キャラである。


割と不自由な点は見あたらない。

しかし、しかしである。このキャラには、"ここが強い"という強力な押しのようなものがないのである。

ゆえに特徴が非常に見つけづらいが、使っていく上で知っておきたいことはいくつかある。

まず、サブウェポンについて。

このサブウェポンは、画面上に1発しか出すことができないので、遠くから撃っていたのではほとんど連射できない。

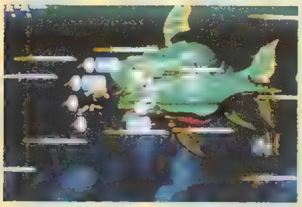

サブウェポンは画面上に１発しか撃てない。

しかし、敵に近づいて連射すれば、結構な連射量になるので、サブウェポンの弾は近づいて連射するようにするといい感じ。


敵に接近して連射すればそこそこ連射できる。

もう一つは、ボムである。コイツのボムは、使っている間移動することができるので、ボム自体の威力は小さいのだが、ボムの使用中に敵に接近してダメージを与えることができる。

さきほどのサブウェポンを接近して連射することと、ボム使用中に接近することを合わせて使っていけば、かなりボス戦もいけると思われるぞ。

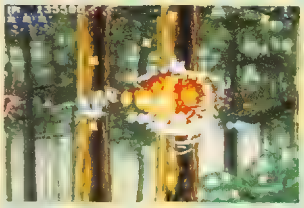

ボム使用中に動けるので、接近してサブウェポンを連射だ。

ため撃ちとサブウェポンのどちらをメインに撃ち込むかが、ポイントとなってきそう。翔丸を使うならこの辺を見極めていこう。

金髪の少女忍者 ユーニス サルサルファイヤーがやはり強力！

最後は美少女くノ一、ジェーンの妹、ユーニス嬢である。

このキャラクターこそ、まさに万能。ナナメに出るサブウェポンは対ザコ戦に強力な威力を発揮するし、ため撃ちの"サルサルファイヤー"は、対ボス、中ボス戦にて多大なる威力を発揮してくれる。


サルサルファイヤー強し！堅い敵に有効だ。

弱点といえば、ボムが使ったらその場から動けないことと、若干正面に対してのショットパワーが弱いという点。

この辺にクセがあるので、使い慣れるまではちょっと抵抗があるかも知れない。

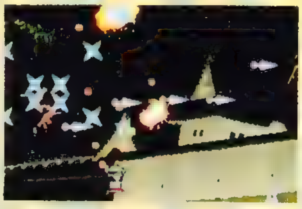
ため撃ちのため時間が若干長いので、効果的に使って行くには先読みで溜めておく必要がある。この辺はパターン化していかないとキツイ。

サルサルファイヤーは、判定が大きいので敵に当てやすいのと、効果時間が長くて、ボス戦などで威力が高い点が非常に強い。

しかし、これもまた天外のため撃ち同様、ハズしてしまうと出ている間はサブウェポンが出ないので、やはりキチンとパターンにして、確実に当てていくようにしたい。


サルを使う場面をパターン化して行きたい。

サブウェポンのX字手裏剣ショットは、敵に近づいて連射するとかなりの威力を発揮する。ちょっと堅めのザコなどに対して有効だ。


ザコ戦にて真価を発揮するX字手裏剣。

ザコ戦、ボス戦で武器を使い分けていけばかなり強力なキャラだと思うぞ。


サブウェポンは接近して連射できる。

とりあえず使用キャラはユーニス嬢に決定!!

では、最後に次回からの攻略で使っていくキャラクターを決定してみよう。

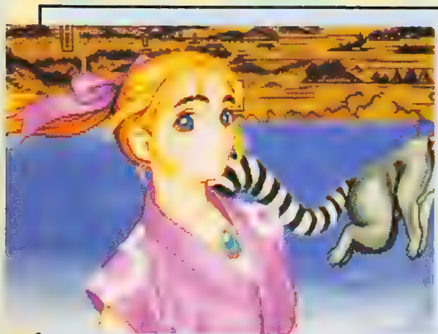
使用キャラは「ユーニス嬢」だ。

ユーニスはザコ戦、ボス戦どちらもかなり行けるので、かなりオススメ度が高い。

さらに、ため撃ちのサルサルファイヤーをパターン化させて行くことによって、ボス戦もドンドン楽になりそうなので、ユーニス嬢を選んでみた。

特にこれから戦国ブレードをプレイしようという人は、初めにユーニス嬢を使ってみることをオススメする。みんなユーニスを使ってね！

では次回からは各面攻略。また次回お会いしましょう。



ユーニスしゃあわせ♡

倉庫ステージ

死んではいけないハマる場所

さて、今回は、死んだらハマってそのまま終わってしまう危険性を秘めた"倉庫"ステージと、死んだらその場でノルマ未達成になってしまうという恐ろしさのある"乱入ボス"ステージの2つのステージを攻略しよう。

このへんはなかなか安定してノーミスで抜ける、といったことが難しいので、赤ベルやバリアを取る場所を完全に決めていって、途中の変な場所で死んだりしないようにしたい。

一応死んでしまったときのフォローも付けながら行こうとは思うが、なるべくなら死にたくはないステージである。

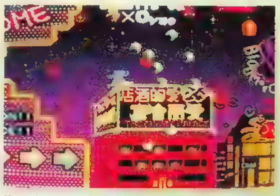
箱入りネーチャンたちを助け出せ！

このステージは、ステージの中で画面の上下左右から降ってくるコンテナの中の"おネーチャン"を助けなければならない。

そのためにも、ある程度のショットパワーは必要だ。こいつWAY＋パワー×2（7WAYの状態）は最低限ほしい。

この面は基本的にこいつWAYで進んでいく。こいつショットは主に復活用の兵器である。

あとは、それなりの連射力があれば問題なし。


7WAYになっていれば問題ない。

空中戦 赤ベルをゲットせよ

それでは具体的な面のほうを見ていくとしよう。

まず、最初の空中戦だが、ここでは例によって赤ベルが取りたい。赤ベルは面の最後のほうで必要になるのだが、そこに行くまでに赤ベルを取っておかなければならない。

ここはやはり最初の空中戦の最後に取るのが取りやすいぞ。最初の空中戦でベルが出たら、空中戦が終わるまでドリブルしていって、空中戦が終わったところで調節して取ろう。


ベルが出たら大事にドリブルしていこう。

空中戦にて気を付けたい敵は、後ろから来るUFOと、UFOから出てくる砲台（きゃたたたた）の2つ。

UFOは出てきたらなるべく速攻で倒し、砲台のほうも出現したら速攻で壊したい。砲台の弾は速いので気づくのが遅れるとやられるぞ。


UFOと砲台は速攻で倒していく。

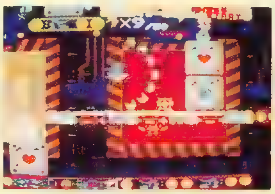
空中戦の最後にスパナ&トンカチの編隊が見えたら、そろそろベル調節を開始しよう。

倉庫内部 ペンギンダッカーに注意

倉庫の中に入ると、狭い地形の中で砲台が弾で道をふさいで来る。砲台はつけあがらせると菊一文字を使わされるので、早め早めに倒していってしまおう。こいつWAYならそれほど問題なく処理できるだろう。

前半で、ボルトを抜けたあとの地形が2つに分かれるところ。

ここは、下に行くと最後に抜けるところがきつくなるので、なるべく上の段を抜けるようにする。


ここは上のほうが全然楽だ。

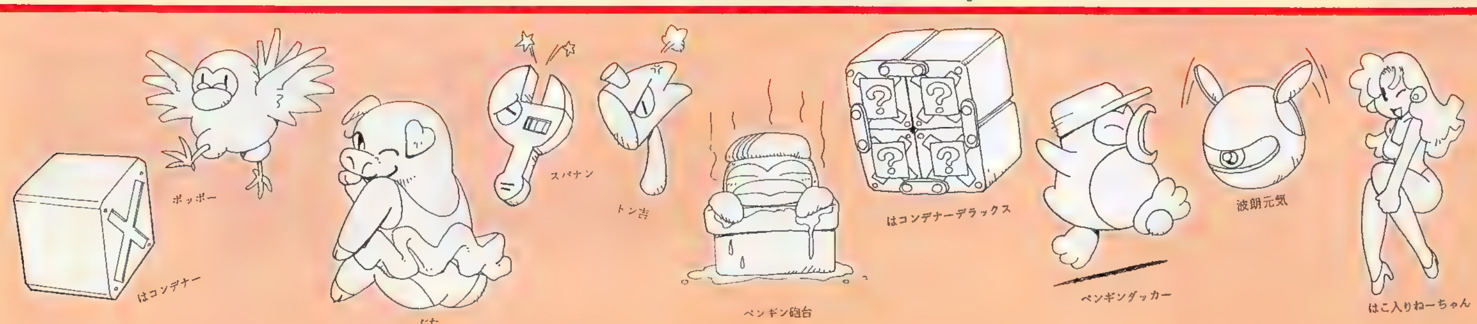
ハートの付いたコンテナはおネーチャンが出るのでなるべく壊していきたい。上から

復活はこいつショットに限るね



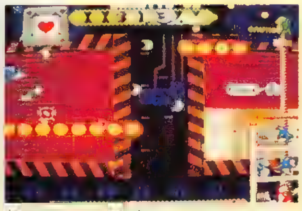
今回は"倉庫"ステージと"乱入ボス"ステージの攻略だ。どちらのステージも死んだら取り返しがつかないから気を付けようね。

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡



目覚めろ！完全制覇の力よ！ 無限力の攻略大王降臨!!

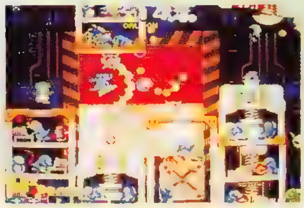
降ってくるのも、怖がらずにドンドン撃っていこう。コンテナの当たり判定は見た目ほど大きくないので、降ってくるのにつぶされそうになっても撃っていれば助かることが多いぞ。


結構撃てる。つぶされそうになってもあせるな！

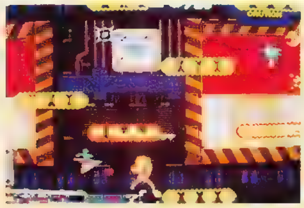
中盤の2本目のボルトを抜けたあとが、ちょっと難しい。

ここは、ボルトを倒したら、まず前方の砲台をいったん前に出て壊す。

壊したら、いったん下がって後ろから来るペンギンダッカーを処理する。

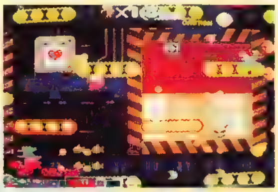

後ろからのペンギンダッカーに注意だ。

その後、一気に前に出て右斜め下にある砲台を一掃して、ベルトコンベアの所は下のほうを抜けていこう。


ベルトコンベア地帯は下のほうを抜ける。

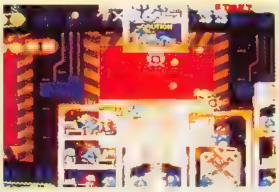
ベルトコンベア地帯は、下のほうを前後に移動しながら敵の体当たり&弾を地形を利用してうまく消しながら進んで行こう。

どくろのコンテナを壊したら、中から出てくる敵の攻撃を上か下に引きつけてかわしていこう。引きつけが甘いと弾に追いつめられるぞ。


敵が出てきたら、あわてずに引きつけてかわそう。

この辺で死んでしまうと、復活が非常に辛い。復活は、スピード2速→こいつショット→パワーの順で取っていこう。

ここの復活地点の場合は、スピード×2を取ったら、へこみの部分の砲台のルーレットカプセルでこいつショットを取るように。


復活時はこのルーレットでこいつショットを。

後半はコンテナ地帯

3本目のボルトがあるところは、コンテナが立て続けに降ってきてから、ちょっと間をおいてペンギンダッカーが降ってくるので注意しよう。

さて、後半の浮遊コンテナ地帯だが、ここは中からザコがたくさん出てくるので、ザコが出たら弾を引きつけてから上下に大きく避けることを繰り返すようにする。

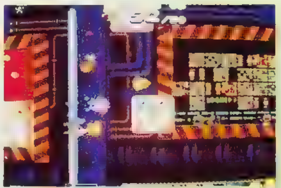

上下に大きく切り返して行く。

コンテナに撃ち負けてしまうと死ぬので、ショットは常に連射。

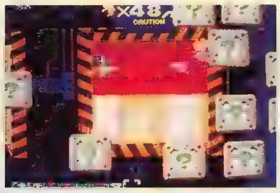
最後のほうのコンテナで、ザコが上下3つぐらい全部敵が出るのがある。

ここはさすがにきついので、ここで今まで大事に取っておいた赤ベルを1発使用する。

ここを抜けてしまえばもうあとはボスまで大丈夫なのでふんばろう。


最後のほうがキツイので、菊一を使用する。

ここの復活は、全面中1、2を争う難しさと評判だ。


コンテナのなかのカラスがパワーを持ってるぞ。

まず、保険カプセルがないとカプセルが出ない。コンテナを壊して中からカラスを出してパワーを取ろう。

で、運良く2速取れたとしても、コンテナラッシュがまたキツイ。

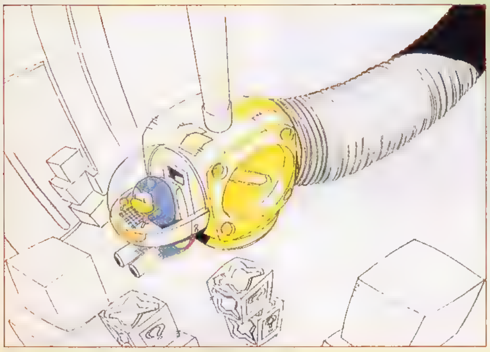
コンテナラッシュは、撃っていくコンテナを決めていって、1つも撃ちもらさないように丁寧にやるしかない。間違った道をたどると、死あるのみだ。

大体ここは真ん中より下の列のコンテナを順に壊していくのが安全だ。


大体このへんを壊していこう。

ボスはコンテナクレーン

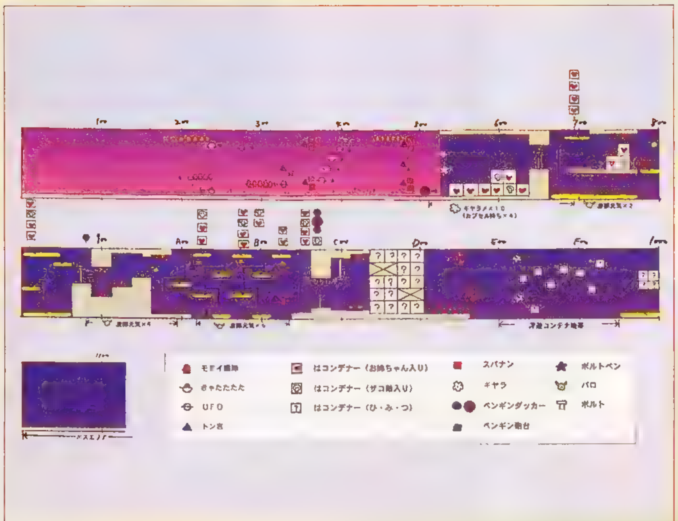
ボスは、菊一文字が2本あれば超楽勝だ。



面の途中で菊一文字を使いきってしまっても、最後のコンテナラッシュのところでベルが2〜3個出てると思うので、それで赤に合わせて取ってもOKだ。

まず、ボスが登場したら、背景の写真の位置に自機を合わせる。ガラスの中にいるペンギンが丁度良い目印になっ


背景のペンギンに自機を合わせる。いい目印だ。





てくれる。

この位置に合わせたら、ボスが動き出す瞬間に菊一文字を撃とう。うまく行けば、ボスの弾を消しつつ、ボスに連続してダメージを与えられるぞ。

そして、1本目の菊一文字が切れたら、自機はちょっと下がって、2本目の菊一文字を発射。

2本目の菊一文字にはボスは勝手に当たりに来てくれて、これだけでもうボスは死んでくれる。まったく簡単だ。

この菊一文字法は、成功率90パーセント以上を誇る。ぜひとも試してみよう。ノーミス時でももちろんOK。

菊一文字がないと、正面切って戦わなければならないが、ポイントは後ろから来るペンギンダッカーと、ボスの出すコンテナの2つ。

ボスの出すコンテナは、自機が画面の後ろのほうにいると後ろのほうに出してくる。コンテナに押しつぶされてしまうのは、自機が画面の後ろにいすぎるということだ。

なので、なるべく前に前に出るようにして、ボスのコンテナに押しつぶされないように戦おう。これがポイント。


菊一文字発射！もうもらったも同然。


2本目は連打してOKだぞ。


画面の後ろに追い詰められてはダメ。

乱入ボスステージ

やっぱり攻略法も昔とおんなじなのか？

やってきました、乱入ボスステージ。この面で死んでくやしい思いをしたひとは多いでしょう。

このステージの出現する条件は、2面〜5面をクリアしたときに、そのときの点数の100の位の点数＋そのときのゲームランクによって出現する。

この2つの数字の合計がある一定の数値以上になったとき、この乱入ボスステージが現れる、というわけだ。

大体4面のあとぐらいに出てくるものだが、2、3、5面のあとに来るときもあるので、それ相当の対処を考えておこう。

各面のボスを倒すときに点数調整してわざと前半面で出したりすることもできるが、面倒な割にあまり効果的じゃないので、別に気にせずにプレイしていってかまわないだろう。

基本装備

スピード2速＋こいつWAY＋パワー×2（7WAY）

これがこの面での基本装備だ。

だが、これは4面以降にこの面が来た場合で、2、3面のあとに来た場合は、スピード2速＋こいつショット＋パワー×1で行ったほうが安全である。

パワーを上げてもいいなら、2、3面のあとに来た場合でも、こいつWAY＋パワー×2でやってもいい。

もしこれに満たないパワーだった場合は、最初のカプチーノでこの装備までパワーアップしよう。

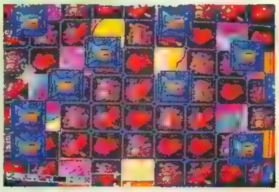

パワーがないときはコイツでパワーアップ。

カプセル怪獣カプチーノ

カプチーノは、今言ったように、パワーアップ回復用に用意されたキャラだ。ここできちんと回復しておこう。

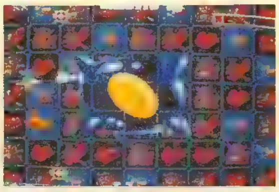
この面はボス戦のみなので、パワーカプセルはここでしか取れない。最後のボス"ゆうこ"戦用に、パワーアップのゲージを"バリア"の場所に合わせておきたいぞ。

カプチーノは、ノーマルカプセル→ルーレットカプセル→ノーマルカプセルの順でカプセルを飛ばしてくるので、ルーレットを取られないようにしながら、バリアに合った状態でボスにトドメを刺すのがベスト。


ゲージをバリアに合わせておきたい。

しかし、実際にこんなにうまく行くのは10回やって3〜4回ぐらい。

カプチーノはカプセルを5〜6セットぐらい出したら逃げていってしまうので（逃げられたらノルマは達成されない）、逃げそうだと思ったら、バリアに合わせるのはあきらめて、ルーレットカプセルを取って倒してしまおう。


失敗したらルーレットで妥協しよう。

あとで、ボスのゆうこと対決する直前にルーレットでバリアを取ればいい。が、これはもちろん危険を伴うぞ。

キャプテンペンギンノフスキー

このボスは、パロディウスの時の1面ボスとなんら変わりはないので、撃ちまくりながら上下に切り返しているだけで全然問題ないでしょう。

強いて言うなら、時間短縮のために弱点のへそを集中的に撃っていけば効果的。


コイツはたいしたことないのでさっさと倒そう。

イーグルサブ

イーグルサブは、自機のほうに寄ってくる→リップルレーザーを連射→自機のほうに寄ってくる、の繰り返しが基本である。

ただし、イーグルサブは3回の接近に1回ずつ、自機の目の前まで最接近してくる。

なので、このときは自機は画面の一番後ろで避ける。次は最接近してくるな、という心構えが必要だ。








3回ごとに最接近して来るぞ。

それさえ気を付ければ、あとはヤツは自機の逃げた方向に移動してリップルレーザーを撃ってくるので、追い詰められないようにすればよい。

最初に写真のように、ヤツを画面の一番下に誘導しておけば、あとの展開が非常に楽になるので覚えておこう。


最初はここに誘導してやるといい。

ホットリップス

まず初めに、小さいリップスの攻撃があるが、これは撃ちまくってれば全然問題ないだろう。

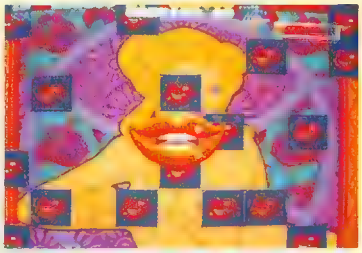

上下の弾で攻撃するように揺さぶろう。

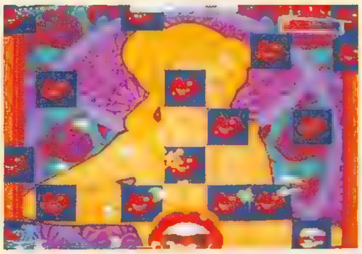
問題は大きくなってから。大きくなったリップは、自機を追いかけながら入れ歯を飛ばして攻撃してくる。

こいつWAYの上下の弾で攻撃するようにしながら、ヤツを上下に揺さぶりながら攻撃しよう。

ボスはある程度ダメージを受けると、いったん後方に逃げて、そのあと自機のいる場所めがけて突進してくる。

このときに、自機を画面のできるだけ右上のほうに持っていき、ボスを右上に誘導しよう。


ヤツが下がったらこのように誘導してやれば…


こんなに楽々

これがポイント。ボスを右上に誘導することができれば、ボスに追い詰められて死ぬようなことはまずなくなる。

あとは、ヤツが迫ってくるあいだにできるだけ多くのダメージを与えていけばOK。これを2～3回繰り返せばボスはオダブツだ。

ボス「ゆうこ」

さて、ボスのゆうこだが、パワーアップのゲージはちゃんとバリアに合っているだろうか?

合っていれば問題なし。ルーレットカプセルの場合は、


このスキにルーレットの目押しをする。しくじるな!

ホットリップスを倒したところから目押しに入ろう。落ちついて目押しする時間はあるので、失敗しないように。

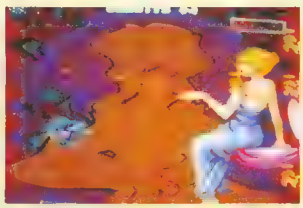
まずは、体の周りにザコをまといながらザコが弾を撃ってくる。

この攻撃プラス、一定間隔ごとにパワーカプセル（鉄球入り）の連射、リップルレーザーの攻撃を繰り返してくる。

細かいザコの弾が非常に邪魔なので、バリアは必要不可欠と言うわけだ。パワーカプセルは大きく避けて、リップルは下に避けよう。


リップルを避けるのが最優先。ザコの弾は消す。

避ける際に邪魔な弾はバリアで消してしまえばいい。


時間がかかるとやっかいなのでさっさと倒そう。

あとは、ボスの顔（弱点）めがけてショットを撃ちまくればいいだけ。

時間がかかりすぎると、ボスの周りのザコがこっちに飛んできて後ろに回り込んで弾を撃ってくるぞ。こうなってしまう前に倒そう。

バリアがないときはザコの弾をアドリブで避けることになるが、慎重にやれば避けられない弾ではないぞ。あえてバリアを張るのは、死んだらノルマが達成できないから。

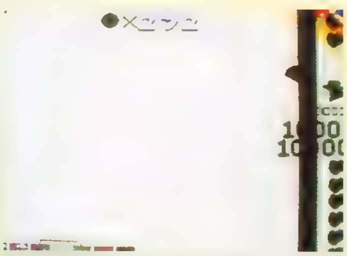






次号予告「キミは5面め空に夕焼けを見たか!?」

次回は1カ月間開いてしまうが、次号、はっきり言って、泣けます。期待してください!



強いぞ!このキャラは…
機種別攻略 シューティングスター



セクシーパロディウスが世間に出回ってもう2カ月余り。もうシューティングスターでクリアを目指している人も多いと思うけど、どうかな?ムズい?それは、シューティングスターの特性をよく把握していないからだ。これを見て、シューティングスターの特性を覚えよう。

スピードアップ

言わずとしれたスピードアップ。段階は5速までである。が、ゲームを難しくしてしまわないように2速を維持しよう。





オートオプション

最重要パワーアップのオートオプション。これがなくては先に進むのは困難極まりないだろう。スピードの次には必ず取るように。初心者は特にだ。

パワーアップゲージも2つ目ということで比較的獲得しやすいだろう。

ワイドブラスター

ツインビーヤッホー!のときに随分と苦しめられた武器の一つだ。このゲームでは、ショットボタンを溜めることによってワイドショットになる。ブラックパワーの段階によって、1WAYから9WAYまで変わるぞ。一つ一つの弾の大きさが「こいつ」や「オプション」とは比較にならないほど大きい。と、いうことは、狭いところには入りにくいというデメリットも生じる。だが、この弾は何かに当たると、炸裂するという特性を持っているので便利。



最弱だと1WAYだが、



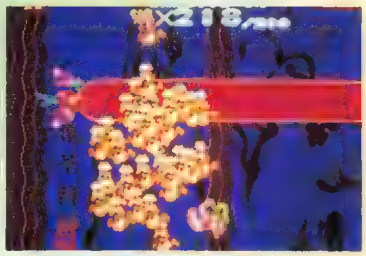
最強だと9WAYになりすごく強くなる。



こういうところは超使える。ただし、ブラックパワーは4段階以上ないと使えない。

スパークレーザー

言わずと知れた、超極太レーザーである。これも溜め系のショットだ。パワーアップ段階が上に上がるほどレーザの出が長くなる。

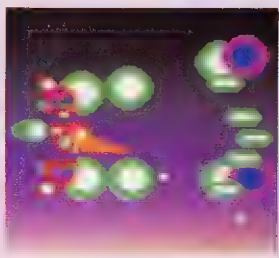


壁の向こう側の敵も倒せるよ。

ブラックパワー

下に、段階ごとに分けて特性を書いてあるのでよく読んでほしい。

※下では、オートオプションを常備して説明している。











1段階
前方オンリーのショット。オートオプションが出す弾の幅も狭く不適当の段階である。この段階のときは、自機が出す弾を信用するのがいいだろう。まずはもっとパワーアップをするのが吉。

2段階
若干、オートオプションが出す弾に幅がつき、前方より上下に角度45度までオートオプションが動く。これより先の段階は、オートオプションが自動で敵を狙ってくれる。上のオプションは自機より上方、下のオプションは自機より下方を狙う。

3段階
オートオプションが出す弾が2本レーザーになり、発射できる弾数が増える。オートオプションの角度も上下のオプション共に90度まで動いてくれて、後ろ以外は大抵狙ってくれるようになる。だが、まだオートオプションはバカなので注意しよう。

4段階
この段階にてオートオプションの撃つ角度が上下のオプション共に180度まで動いてくれるようになる。オートオプションの出す弾も1本レーザーで発射できる弾数がさらに増える。貫通力があるといってもアイテムのベルは貫通はしないのでベル調整はできる。

5段階
これが最高段階で、レーザーが丸くなり連射装置がなくてもショットボタンを押しっぱなしで6連射してくれる。ショットスピードも格段に速い。さすが最高段階と言える。だが、ベルの調整ができなくなるので、先に進むには4段階までていいだろう。

OH!

誰もが興味深くこのゲージでパワーアップボタンを押したことだろう。ルーレットカプセルを取ってサイコフィールドを狙うときは注意。

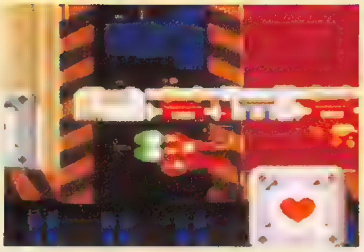


あっちゃ〜。やっちゃった。

サイコフィールド

フォースフィールド系のシールドで、耐久力が3発でグラIIと一緒である。通常は、ゲームの難度が上がりやすくなるため、あまり取らないほうがいいが、危ないところを通るにはやはりサイコフィールドを張っておくべきだ。「死ぬのなら、とりあえずサイコフィールド張って死んで本望」か。けちらずにサイコフィールドを張ろう。


こういう壁を、


通り抜けられてしまう。

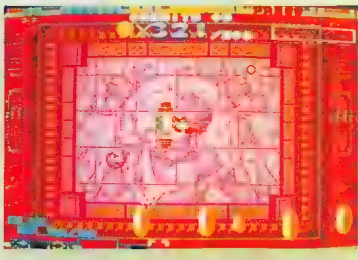
ボスオンパレステージに早く行くには…

ボスオンパレのステージがどのステージをクリアしたときに出てくるのか、いつどこに出てくるのかわからない。しかも、後半の面に行くにつれて少しずつ難しくなっていく。2面の後に出てくるのならたいして難しくない。ボス面に行くには、ゲームランクとスコアに関連している。これをパターン化して2面終了時にボス面に行けるようにした。これを説明していく。

まずはゲームランクの調整だが、1面はスピード1速、オートオプション、ブラックパワー4段階で行きクリアする。2面に入ってまずはスピードを2速にする。これでゲームランクはOK。

あとスコアのほうである。合わせるスコアとは、自分のプレイしているスコアの百の位の数字が8か9に合わせれば9割9分出現する。スコアの調整は、2面ボス「とうとうペンギン」を倒したときに出すコインで調整する。コインのノルマに注意しよう。


1面よりⓈ×1、Ⓟ×4で行き、


2面頭でⓈ×②にして最後まで行き、スコアを合わせれば、



ボス面に行けるのよん。

空中ステージ

ここでコインを300枚確実に集められる方法、クリアの仕方をお教えしよう。

まずはコインの集め方だが、率直に言うと、道中にある小さい1枚コインはあまり気にする必要はない。なぜならば、この面の後半で大きいコインが一杯あるところがある。ここで400枚以上は確実に回収できるのである。そこに入るまでの行程を写真と共に説明していく。

面の序盤は、君の上達したレバーさばきでどんどん進んで行き、面の中盤から終盤にかけてのところから説明に入る。写真を見ると、敵がわいてくるジェネレーターの周りにペンギンが4匹いるところがあるが、そこで大抵ベルが出ると思う。そこで緑ベルが出る一歩前でベルを取り次のベルに備える。ベル調整はそのジェネレーター地帯を抜けると少しの間敵が出ないので、そこで調整しよう。

この次に壁にベルを出す砲台が2台ある。まずこの砲台を倒しベルを出す。それで緑ベルを出して敵を全部蹴散らしていこう。

その後に、大きいコイン地帯である。そこは壁に覆われていて、入るのに青ベルか緑ベル、またはサイコフィールドを用いて入らないと渦の中心には行けない。だがこの方法だと、緑ベルが丁度壁の入るあたりで切れるので簡単に入ることが可能である。入ったら渦の中心で増殖するコインを取りまくろう。

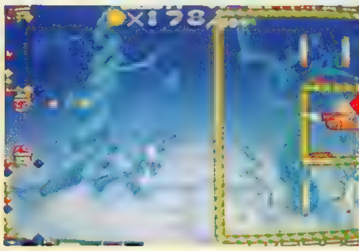
このあとに、縦に壁がある。ここは、前記同様、緑ベルか青ベル、もしくはサイコフィールドで抜けてしまおう。

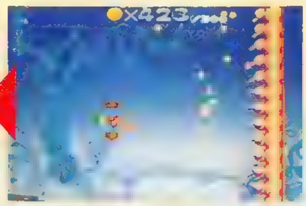
ボスの倒し方は写真を見てくれ。

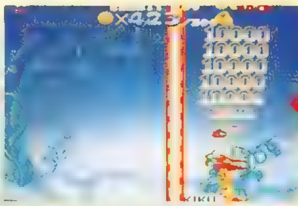

ここらへんでベルが出るので、青ベルを出し、


その後、3発撃って、緑ベルが出る一歩前にセットする。


ここで、緑ベルを出して、取って、


壁の内に入ってしまおう。これで、コインは300枚行くハズ!!


ここでサイコシールドを張って、


抜けてしまい、ベルを回収しよう。気持ちいいぞ。


フワッと弾を避けて、ここらへんで狙い撃ちしよう。

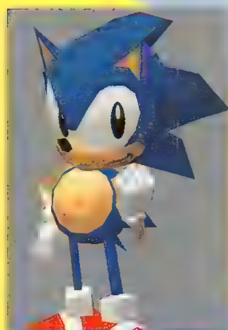
セガといえば…



ソニック・ザ・ファイターズ(仮)



期待の3DCG対戦格闘登場。インスト技大公開だ!


ソニック


ナックル

続々と3DCGのポリゴン対戦格闘ゲームを世に送り出すセガ。そのセガのマスコットキャラクターであるソニックをモチーフとしたアーケード用対戦格闘ゲームが新たに登場する。

その名も「ソニック・ザ・ファイターズ」だ。

どうなる!? ゲームシステム

さてこのゲーム、以前本誌№164で紹介したようにモデル2ボードに8方向レバー&Ⓟ Ⓚ Ⓖボタンと主な仕様は変わっていないようだが、実際のところそのゲーム性はなど詳しい部分は不明である。そこで今回は資料として届いたインスト技表と写真に基づいてそのゲーム性を予測してみよう。

まず使用可能なキャラクターは主人公のソニックを含めた8人(匹?)。ソニックはおなじみの前転系の攻撃を、テイルスはシッポを利用するなどそれぞれの特長を活かした攻撃タイプに分類できるようだ。さてここでファングというキャラに注目してもらいたい。テンガロンハットにリボルバーといかにも西部のガンマンといったこのキャラ、どうやら飛び道具を用いることができるらしい。これがゲーム性にどのような影響を与えるのか非常に楽しみだ。


これが主人公のソニック。ところ狭しと暴れまくるぜ。

さて画面写真を見てみると、ところどころにリング(コイン!?)のようなものが見受けられる。これは攻撃をくらった場合もしくはダウンした場合に出現するようだが、これが単なる演出か体力回復などゲームに影響するものなのかは不明。後者ならまた新たな楽しみになることは間違いないだろう。

そしてステージの形状についても注目したい。写真を見る限りでは上下左右フェンスに囲まれた宇宙ステージやFV風なロープ形式のステージのほかに、キノコが壁となった円形のステージなど様々なモノが用意されているようだ。おそらくFVのように壁を利用した攻撃など期待できるところだ。ピンボールみたいに壁をバウンドして駆けめぐったりできたら楽しいだろうね。

これらの要素以外にも画面写真下方にバリアゲージなるものが表示されている。これがいったいいかなるものなのかは現在のところ不明だが、新しい防御システムであるハズ。このゲージの使い方やシステムについても次号以降で詳しく説明する予定だ。

以上のことが写真から予測できる事柄だが、見ているだけでも楽しくなるこのゲーム、発表の待ちどおしい作品であることは間違いないぞ。


テイルス

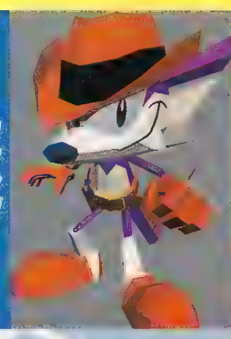

エミー


エスピオ


バーク

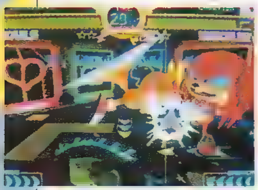



ビーン


ファング

目覚めろ！完全制覇の力よ！無限力の攻略大王降臨!!

テイルス



割とタケ〇プター風なテイルス。

プロペラダッシュ	Ⓟ+Ⓚ
プロペラダッシュL	Ⓟ+Ⓚ　Ⓟ
プロペラダッシュR	Ⓟ+Ⓚ　Ⓚ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
ふんずけダイブ	⬆Ⓚ
つきとばし	走ってⓅ
ひこうき落とし	相手近くⓅ+Ⓖ
よけパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ

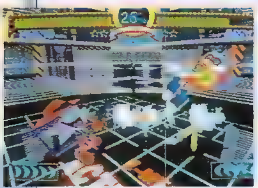
ソニック

スピンアタック	⇩Ⓟ
パレートス	⇧Ⓟ
スパイラルスピン	⇩⇩Ⓟ
ダッシュスピン	走ってⓅ
ヘッドスピン	相手近くⓅ+Ⓖ
スピンダイブ	⬆Ⓟ
目回しスピン	⇨⇦⇨Ⓟ
よけスピン	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ



おなじみソニックの回転アタック。

ファング

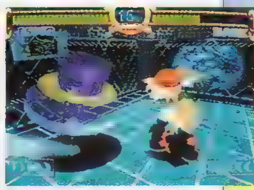


ラビットスナイプ。飛び道具だ。

ラビットスナイプ	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅ
しっぽコンボ	Ⓚ+Ⓖ　ⓀⓀ
スプリングキック	⇨⇨Ⓚ
スーパーコルク	⇦⇨⇦Ⓟ
馬キック	走ってⓀ
しっぽダウン攻撃	相手ダウン⇩Ⓚ
しっぽ投げ	相手近く⇨⇦Ⓚ+Ⓖ
よけスナイプ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ

エスピオ

エスピオスピン	⬇Ⓟ
べろパンチ	⇨Ⓟ
エスピオチョップ	⇧Ⓟ
長ベロ攻撃	⇨⇨Ⓟ
ダッシュベロ	走ってⓅ
ちゃぶ台がえし	相手近くⓅ+Ⓖ
ベロ投げ	相手近く⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
よけベロパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ



これはエスピオスピンという技。そのまんま。

ナックル



名前のとおりゴツイ拳だ。

ナックルグライダー	Ⓟ+Ⓚ
ワンツーアッパー	ⓅⓅⓅ
アッパーカット	⇧Ⓟ
ボディーダイブ	⬆Ⓟ
つきとばし	走ってⓅ
ナックルスペシャル	相手近くⓅ+Ⓖ　Ⓟ　Ⓟ
足踏み	相手近く⇩⇩Ⓚ+Ⓖ
よけパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ

ビーン

ぐるぐるアッパー	⇧Ⓟ
きつつきアタック	ⓅⓅⓅⓅⓅ
ばくだん3つ投げ	⇨⇨Ⓟ
ばくだんシュート	➡Ⓚ
ダッシュくちばし	走ってⓅ
くちばしショット	相手近くⓅ+Ⓖ
も一れつアタック	相手近く⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
よけくちばし	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ



相手の足元にロックオンマークが!?

バーク



これは投げ技。その名も〝叩きつけ〟。

つぶしてガン！	⇩ⓅⓅ
ワンツー投げ	ⓅⓅⓅ
3回はさみパンチ	⇨ⓅⓅⓅ
たたきつけ	相手近くⓅ+Ⓖ
つかんでガンガン	相手近く⇩⇩Ⓟ+Ⓖ
ジャイアントスイング	相手近く⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ
バリアー歩き	バリアがあるとき⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
よけパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ

エミー

マジカルハンマー	⇩Ⓟ
スピンハンマー	⇨Ⓟ
ヒップアタック	Ⓚ+Ⓖ
ハンマーダイブ	⬆Ⓟ
ヘッドスライディング	走ってⓅ
馬とび	相手近くⓅ+Ⓖ
あっちむいてホイ	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ
よけハンマー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ



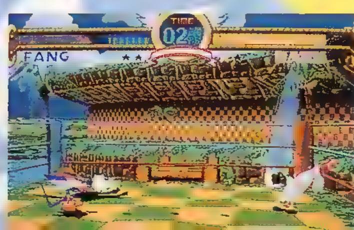
ピコハンが武器のエミー。

※□は実際はB（バリア）になります

Ⓟ：パンチボタン
Ⓚ：キックボタン
B：バリアボタン
⇨：レバー短く入れる
➡：レバー長く入れる
※コマンドはすべてキャラクターが右向きの時







ギャルズアイランドEXのお便り募集なのだ!!

ゲーメスト読者の皆さん！　EX編集部では家庭用ゲームに登場する女の子をいっぱい集めた超豪華ムック「ギャルズアイランドEX」を企画しています!! これを機会に皆さんも参加してみませんか？　楽しいお便りお待ちしていますよ！

キャラクター人気投票の応募方法について

応募方法はカンタン！　ゲーメストEXに付いている投票ハガキに、キミの一番好きな女性キャラの名前と登場ゲーム、そして機種名を書いて送ればOK!!　オリジナル部門とアーケード移植作部門の2つが用意されているから、できれば両方書いてほしいナ！　官製ハガキの応募も受け付け中!! EXを持っていない人はそちらを利用してくれっ!!　読者の皆さんのご意見、ご希望も待ってるよ！

あて先はここだよ

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル4F　㈱新声社
ゲーメストEX編集部
「ギャルズアイランドEX」係

イラスト
カラー、モノクロのどちらでも可。サイズはハガキからA4まで。

フィギュア
フィギュア写真に製作者のコメントを添えてお願いします。

コスプレ
コスプレ写真にキャラ名やコメントを添えて送ってくださいね。



©NEC Avenue,Ltd.
LICENCED BY elf



特別付録!!!　一八 ポスター

◆田中良描き下ろし表紙◆

スーパーリアル麻雀PVI

徹底攻略

中ボス情報大公開だ!!
鉄拳2 プレイステーション

謎の船を追い求め、少年は旅立った…
パンツァードラグーン ツヴァイ サターン

キミは時の涙を見るか!?
機動戦士ガンダム Ver.2.0 プレイステーション

これで対戦攻略もバッチリ!!
ヴァンパイア ハンター サターン

新作速報

開発者と語るモータートゥーンの世界
モータートゥーングランプリ2 プレイステーション

◆ほか、最新ソフト情報大掲載!!◆



パンツァードラグーン ツヴァイ



鉄拳2

ゲーメストEXは
毎月第2、第4金曜日発売

ゲーメストEX VOL.14
4月26日(金)発売
特別定価 500円（税込み）

※内容等は変更になる場合があります。

スーパーリアル麻雀 PⅥ



ゲーメストムック

スーパーリアル麻雀PⅥ

6月下旬発売予定

おまたせですぅ♡あなたの燃える下心に一杯のコールタール。PⅤに引き続きPⅥもムック化だよぉ!!待っててねぇ♡あと、イラストも大募集しちゃいますぅ。あなたの熱くただれた想いをイラストにぶつけてねぇ!!おねがいよぉ♡♡

君の魂を送れ!!

[宛先]〒101
東京都千代田区内神田1-11-14　藤吉ビル3F
株式会社　新声社ゲーメスト編集部
「スーパーリアル麻雀PⅥムックイラスト大集合」係

[締切]5月15日必着ねぇ♡


霸王降臨
乱世戰慄


新作対戦絵巻
NINJA MASTER'S
覇王忍法帖™
©SNK/ADK 1996
武器と素手、斬るか殴るか刹那の判断が勝負を決める。
異世界"時叛宮"を舞台に血の運命に導かれた十人の戦鬼が集う！
NEOGEO™
NEOGEOはSNKの商標です。
ADK 株式会社エーディーケイ
〒362埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル
■テレホンサービス TEL.048-775-2347 電話番号はお間違えなく。


Q
QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
CPS II
第15弾
STREET FIGHTER
ZERO
2
ストリート ファイター ZERO 2



アイツには負けない

しめきり迫る

ヒーローズアイランド

ヒーローNo.1は誰だ!?

ゲームに登場するたくさんの男性キャラ。彼らの中からNo.1キャラを、みんなの投票で選んでほしい。今まで登場した全てのアーケードゲームの中で、最も好きな男性キャラを書いてガンガン送ってくれ。

みんなの熱い思いをぶつけるこんな投稿も募集中だぜ。

①ゲームキャラの謎…キャラに関するあらゆる質問にお答えするぞ!

②こんなセリフでしびれたい…大好きなゲームキャラにこう言ってほしい♥というセリフを募集するぜ。

③お誕生日の祝い方…好きなキャラの誕生日にこんな事をした!こんなプレゼントをあげたい!という事、聞かせてくれよ。

④コイツらいい勝負…「リョウとリュウの貧乏対決」などなど。勝負を決めてもいいぜ。

⑤ゲームキャラ・ハンマープライス…キャラの小物、装身具などで「どうしても欲しい物」を書いてくれ。

⑥イラスト、コスプレ写真なども、もちろん大募集!待ってるぜ。

あて先

〒101東京都千代田区内神田1−11−4藤吉ビル(株)新声社
ゲーメストワールド編集部「ヒーローズアイランド」係
●しめきり/5月15日消印有効
●とじこみハガキか、官製ハガキ、封書で応募してくれ。

ゲーメスト&ゲーメストワールド共同企画だ!!

ギャルズ・アイランド4 5月末日発売予定!


TECMO
JANN LEE
PROFILE
nationality: CHINA. sex: male. age: 20.
birthday: 27.November. blood: AB-type.
height: 173. weight: 75.
B.W.H:99,80,92. trade: Body Guard.
a school: Jeet Kune Do. (JKD)
favorite items: Hamburger, Grapefruit
a hobby: See the Move.(for Action)
TECMO
インターネットスタジオ
http://www.tecmo.co.jp
ホームページ開設
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
©TECMO,LTD.1996
テクモ株式会社
販売部 〒102 東京都千代田区九段北4－1－34
TEL03-3222-7620／FAX03-3222-7629
大阪支店／06-339-5136
名古屋営業所／052-953-8695
福岡営業所／092-452-6789

パワー派の底力を知れ！

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

開発度50%

バイマンとティナの紹介に加え、最大のウリである"つかみ"について、少し突っ込んで解説していこう！

担当：アディ社長

生死を賭けた近況報告

小出しにしていた基本操作法を、開発進行度の報告を兼ねて復習せよ！

前の号の段階では、ゲーム性にはあまり手が加えられておらず、基本操作があり、キャラごとの技がある、といっただけで、まだ対戦をそれほど楽しむことができなかった。

しかし今回のプレイ取材では、空中コンボやカウンターなどのシステムが機能するようになり、ある程度のゲーム性が見えてきたようだ。

例えばジャン・リーのドラゴンバックナックル。割と象徴的な技で、見た目にもカッコイイが硬化時間が長く使いづらい、と前号で書いたが、カウンター時のダメージが凄まじく、実戦で思わず狙いたくなるぞ。

空中コンボについては、浮かせ方がほぼ各キャラごとに違うのが特徴的。

かすみの場合はある足払い系の技（中段）が浮かせ技で、新しく加わったサマー（仮称）を叩き込む。

一見して何の変哲もないコンボだが、浮かせ技が独特なだけに「かすみらしい」という感覚が、空中コンボって出てくるわけだ。

さらに、レイとジャン、に共通している浮かせ技が、Ⓚのジャンプキック。

ただ、これはこのゲーム独自というわけではない。

バイマンの場合は、ⓅⓅⓅのスマッシュで空中コンボが狙える。見た目には地味だが、戦略的には重要そう。ⓅⓅ投げ、とかしたりしてね。

さて、話は変わって新キャラについて、最新の情報をお伝えしよう。

何度も本誌に登場しているムエタイ使いは、前号でも書いたように、まだ変更中。一応、外観は整ったようだが、それは次号以降で。

また、のこりのキャラも作成中で、何と、懐かしの「忍者龍剣伝」のキャラらしい。

お馴染みの、首切り投げも、ポリゴンで再現されるはず。

とまあ、とりあえず全8人出揃うわけで、君らが動かせる日も近くなってきた。

最後に、超基本的な操作を写真で載せておいたので、特にガードに注意して、今から覚えておいてほしい。

Ⓟ+Ⓗ



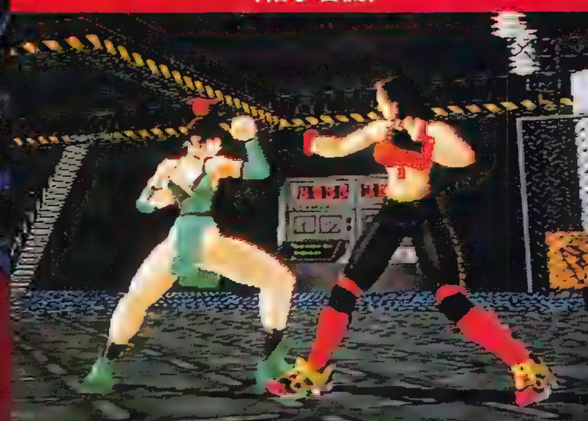
理にかなったモーション





左の2枚の写真は、ジャン・リーの上段と下段のガードモーション。それらについて何が言いたいのかというと…ジークンドーならではの、理にかなったリアルなものであるということ。もちろん、ほかのキャラも格闘スタイルにあった個別のガードポーズがあるわけだから、凝ってるよね。

←（相手右側）



デッドオアアライブのガードは、相手の攻撃を受けるまでガードポーズをとらないようになっている。そのため、相手が連携で攻めている間も、僅かだが防御側は後退している。ボタンの配置からⒽをⒼとは思わないように。

Ⓗ



Ⓟ



Ⓚ



つかみボタン講座

ホールドマスター夜明け前

“ホールドマスター”とはつかみボタンをうまく使いこなせる人を称した造語。まだゲームも発売されていないのに、気の早い話だとは思うが、それを目指すために予習しておくことは、決して悪くない話だ。

といっても、今回は基礎の基礎。写真を見て、ちょっとした性質と形態をつかんでくれればいい。

そこでまず、左の連鎖表に目を通してみてくれ。

簡単に説明すると、打撃は投げ技に勝ち、投げ技はつかみに勝つ。そして、つかみは打撃に勝つ、ということを表している。

よって、言い変えればつかみは当て身と同様の役割を果たしているわけだ。

なお、上段・中段攻撃に対しては上段つかみ、下段攻撃に対しては下段つかみ、と使い分ける必要があり、調整中の現在では8割かたの技をつかむことが可能（つかめない技は少ない）。

非常に万能だと感じる人も多いと思うが、当然、弱点も存在する。

連鎖表にもあるとおり、投げ技と同時に入力すると一方的に負け、ガードしている相手にも無力。その際、つかみポーズだけは出て、膨大な隙だけが残るというリスクがあるのだ。

では、つかみが成功した場合は、どういった報酬が得られるのか？

真っ先に考えたいのはダメージだが、これはほとんどないに等しいくらい小さい。

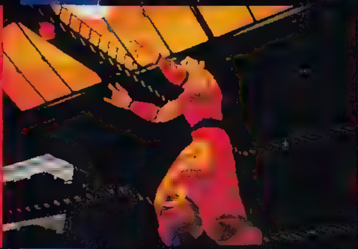
次に相手の状態だが、ここにつかみの真価があると言ってもいいだろう。

つかみによって技を防がれた相手は大きく崩れ、一瞬ではあるが行動不能に陥いる。

そこに無条件で、次に技が入るということはないが、完璧な2択が相手に迫れるという寸法。

崩れ方は、つかんだ技によっても変わり、こちらに正面を向いたままか、背を向けるかの、大まかには2タイプがあるようだ。

連鎖表



上段つかみ Ⓗ



下段つかみ↓Ⓗ



基本的につかみは相手の技に合わせて置いておく感じ。



成功すると、相手をこの状態にもっていける。



下段も上段と同様、先出し。上段よりも、ちょっと勇気がいる。



崩した状態は、ちょっとよろけさせたような感じに近い。

つかみの変貌

つかみは、ただボタンを押すだけでは相手が技を出さない限り機能しない。

だが、レバーを組合せることによって、立ち状態でガードしてる相手をつかむことができる、つかみがある。

つまり、ほぼ投げ技と同じ性質を持つわけだが、同時に入力しあうとやはり投げ技が勝つ。

しかし、つかみモーションは非常に間合いが広く、なおかつ当て身の性質も併せ持つため、利用価値は大。また、たいていのそれが、次に関節技に派生して、高いダメージを与えることができるのだ。

一応、その関節技に関しては抜けるコマンドも用意されているけどね。

恐らく、最初にプレイしたら、このつかみが使いやすく感じてしまって、コマンド投げを疎略にしてしまい勝ちになるだろうが、前述した弱点もあるので、使い分けは必要。



相手がガードしてなくても、技が出てない限り、つかめない。



しかし、コマンドを入れれば少しポーズが変化し…。



手を出していない相手も、つかむことができるのだ。

バイマン

サンボマスターの達人

バイマンは、このゲーム唯一の重量級。したがって、今のところ技が少なく、使いやすい単発の打撃技が乏しい。これは、ある意味重量級の宿命とも言える。

そんなバイマンの打撃技の中でも、⇨Ⓟで出るスピニングバックナックルと、ⓅⓅからの派生技は、なかなかに使いやすい。

スピンバックナックルの形態は名称そのまま。現段階では中段技で、軸をずらしつつ攻撃するが、その点は調整が加えられるようだ。またⓅⓅからの派生技は、3発目の選択肢にスマッシュ（相手を浮かす）や、回し蹴り（ⓅⓅⓀ）等が用意されている。

もちろん、バイマンは打撃技よりも、投げ技orつかみ技のほうが強力で豊富。それらについては、写真を参照してくれ。



いわゆる投げ扱いとなるつかみ。写真はアームロックから…。



首極め膝蹴りへと派生。ここからさらに…。



コマンド投げの風車式バックブリーカー。威力は超高い。



DDT[illegible]。途中で振りほどかれることも覚えておこう。

■ストーリー■

悲劇は突然やってきて、彼の心をぼやけた灰色にして去っていった。度重なる内戦のさなか、彼の両親は目前で銃殺された。体中に無数の穴があき、彼が叫ぶ直前に地に倒れた。彼はそのまま叫びをのみこみ、同時に悲しみという感情を失った。彼がその時知ったのは、「人の命など一瞬にして消えてしまう」という事実だけだった。そこには感情の入り込む隙などない。

数年後、彼は軍隊に入り人を殺す手段を修得した。彼にとって戦場とは人の死ぬ場所にすぎず、国家や感情は何ら関わりをもたなかった。彼は戦場で奪った敵の命をひとつひとつ数えては、脳裏に刻みつけた。

「バイマン」プロフィール

国籍：ロシア
性別：男
年齢：31歳
誕生日：10月10日
血液型：B型
身長：182cm
体重：105kg
3サイズ：B120 ・W92・H95
流派：コマンドサンボ
職業：暗殺者
好きなもの：ビーフシチュー
趣味：武器収集、チェス

BAYMAN







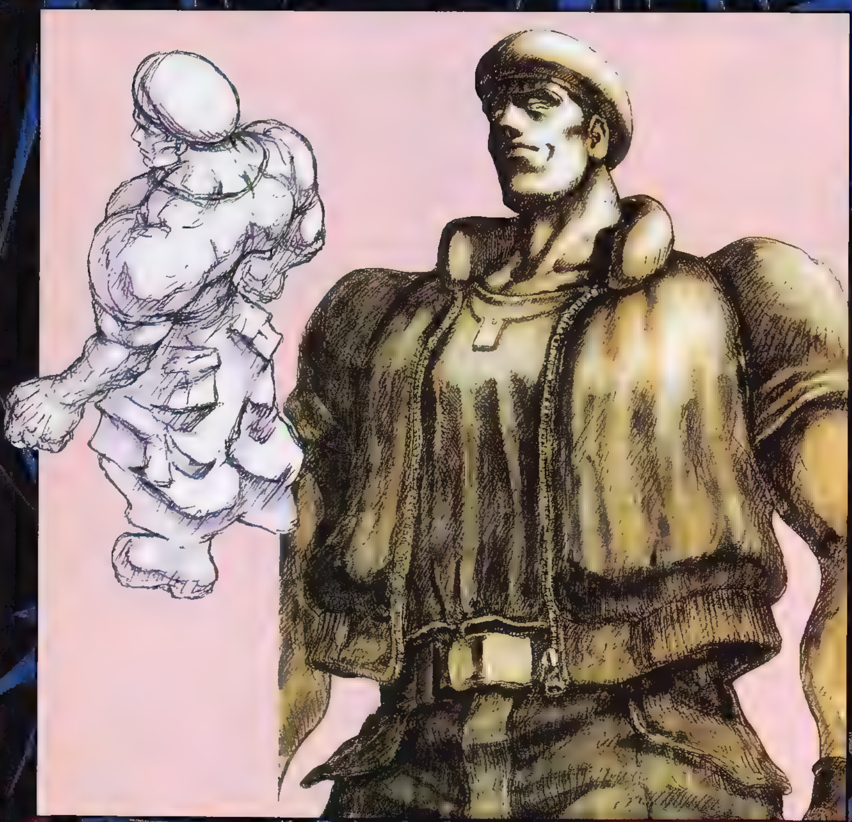
これが DEAD OR ALIVE

爽やかな音楽に乗せて、レイとかすみ（ジャン・バイマン）が演武を披露してくれるオープニングデモ。その1シーンを連続写真で！









連邦解体後、彼はその腕を買われ、要人暗殺の依頼を受けるようになる。彼はほとんどの依頼を承諾し、期日通りに任務を遂行した。しかし莫大な報酬を受け取ろうと、彼は決して満足感を得ることはなかった。

暗殺のプロフェッショナルとして、裏の世界で彼はこう呼ばれた。

コードネーム・BAYMAN

ある日、彼は指定されたホテルの一室へ向かい、そこで新たな暗殺依頼をうけていた。

「DOATEC――デッド・オア・アライブ執行委員会の代表、フェイム・ダグラス。あの格闘大会を主催している男だ。奴を次の大会終了までに殺して欲しい」

そう言うと黒スーツの男はバイマンに一枚の写真を見せた。そこには頭がはげ上がり、まるまる太った初老の男が写っていた。

写真をちらりと見ただけで、バイマンが黙っているので男はそのまま続けた。

「奴はうちのボスの事業に少しばかり――」

「理由などいい」

ようやく顔を上げ、バイマンは太い声を発した。

「要は、奴の命を奪えばいいのだろう。ただそれだけだ」

男はうなずくと、バイマンに赤い封筒を手渡した。封を開いたバイマンの目に、血で書かれたかと思われる赤く細い文字が入ってきた。

――"D・O・A"にようこそ
貴殿の活躍を期待している
フェイム・ダグラス

「大会への参加証だ。それで出場者のひとりとなって奴に接近する機を伺う」

「分かった。これだけで充分だ」

バイマンは席を立ち、封筒を持って部屋を出た。ふいにいつもの幻影が襲ってくる。体中にあいた無数の空洞。バイマンはその穴のひとつひとつに今まで自分の奪ってきた命をはめこんでいった…。

ティナ



細身なのに投げキャラ

6人目のキャラとして登場した女子プロレスラー"ティナ"は、プロレスラーという肩書きからくる印象を裏切り、細身でスポーティーな容姿。登場時もステップを踏み、動きの軽やかさを強調しているようだ。

現在のところ一番新しいキャラなので、技もほとんど入っておらず、どういった闘い方をするのか見当がつかない。

しかし"投げキャラ"ということだけは確かで、ジャーマンスープレックスやブレンバスターといった正統なものから、恐らくこれからティナ独特の派手で強力な投げ技が常備されるようになるだろう。

また打撃技に関しては、延髄切りや体重を乗せて放つストレート（ナックルアロー）などがある。

ちなみに胸の揺れも、かすみなみに表現されているぞ。



デスバレーボム。Ⓟ+Ⓗの通常投げだ。



コマンド投げのフィッシャーマンズバスター。意外と高威力。



この延髄切りのモーションは、なかなかリアルでしょ？



ここまで振りかぶってから放つ。威力はあるが隙が。

■ストーリー■

本当はティナはプロレスなんてすこしもやりたくなかった。幼い頃に母親をなくし、一人でここまで自分を育ててくれた父にはとても感謝している。けれど体のちいさな頃からたたきこまれてきたプロレスよりもやりたいことがある。今日は言いたいことを全部言ってしまうつもりだった。

「ティナ、次の試合のことなんだが」

きた。ティナはおもいっきり息をすいこんだ――。

「父さん、あのね、もうプロレスなんてどうでもいいよ。むかし父さんが果たせなかった夢だとかなんだとか、ほんと言うといいかげんうざったいんだ。女子プロレスチャンピオンだからってわたしも22歳なんだよ。うーんとさ、ふつうの女の子みたいなこともしたいし。とーせ、わたしにかなう人なんていやしないんだから、もうプロレスやめちゃってもいいよね」

父バースの顔は燃えるように赤らみ、腕はぶるぶるふるえていた。

「ティナ」プロフィール

国籍：アメリカ
性別：女
年齢：22歳
誕生日：12月6日
血液型：O型
身長：169cm
体重：59kg
3サイズ：B89・W56・H89
流派：プロレス
職業：プロレスラー
好きなもの：シーフード全般
趣味：格闘ゲーム、サイクリング

TINA

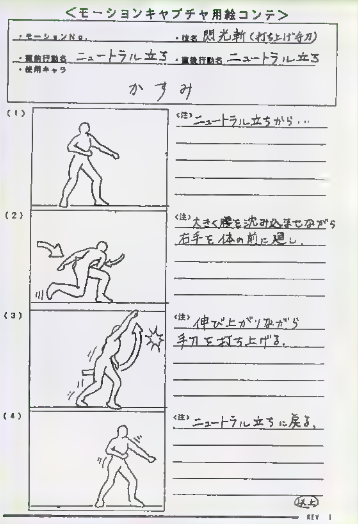


「それで…おまえは一体どうしたいっていうんだ」
「わたしねえ、モデルになりたいんだ」
バースのフライングクロスチョップがティナめがけて飛んだ…。
ぎしぎしきしむ柱。へっこむ柱。折れてころがるテーブルの足…。両者互いにゆずらぬ激闘は、バースの腰痛のためあっけない幕切れとなった。かつて無敗のレスラーと呼ばれた彼も引退からは相当な年月がたち、やや体にぼろが出てきている。
「いいか、ティナ」
腰をさすりながらバースは言った。
「そんなに格闘の世界は甘いもんじゃあないぞ。これを見なさい」
バースは落ちている雑誌を拾い、まん中あたりを開いてティナに渡した。でかでかと書かれた見出しがティナの目に入ってくる。
―世界一の異種格闘技大会〝デッド・オア・アライブ〟本年度の開催せまる！ 昨年度の大会優勝者はテレビや雑誌で大人気―。
ティナの頭脳が高速回転を始めた。
大会に出場、乙女の快進撃、世界中に中継、優勝、テレビ出演、モデル…
「プロレスの世界だけじゃない。父さんはおまえにどんな相手にも負けぬ―」
「わかった。父さん、わたしこの大会に出てみる」
父親の言葉の終わらぬうちにティナは言い放った。バースは口をぽかーんと開いたまま娘の顔を見つめた。
「もう、きーめた。わたし、大会に優勝してみせる。そしたら文句ないでしょ」
ぼうぜんとする父をよそにティナはバッグに着替えをつめ始めた。そうしながら彼女はくすくす笑っていた。大会の後、自分のピンナップが八方売れしている光景を思い浮かべながら…。

急募! かすみちゃんの技を考えよう

続報に継ぐ続報で、読者諸君の期待も嫌が応にも高まっているデッド・オア・アライブであるが、ここでビッグニュ〜スだ。
このたび、テクモさんとゲーメストの共同企画として、『読者にキャラクターの技を考えてもらおう』との運びと相成ったのだよーイゑ〜イ。
対象となるのは、ただ今一番人気のくのいち『かすみ』。もちろん、技のモーションからネーミングまで、全て君に考えてもらうぜ!

見事採用となった剛の者には、『テクモ開発室ご招待』&『スタッフロールに名前が出ちゃう●』という豪華特典が与えられるのだ。こりゃーもう応募するしかナイっスよ。
で、ここで応募のお約束を。
●技は『H+P+K同時押し』の操作で出せる、『1モーションの打撃技』に限定させて戴きます。ユニークなモノや挑発チックな技でもOK。
●応募は封書で。技のモーションを描いた『絵コンテ同封』でお願いします。キャラの大まかな動きが分かる程度で。
●技名は、かすみのキャラクターの雰囲気にあったモノで。
例　閃光斬、月影乃槍。
●実在の人間の動きで可能なモノに限ります。分離変形やビームや気功の類は不可。
●著作権はテクモが有するものとします。
●審査はゲーメストとテクモの代表で行います。
テクモ側
『開発・三次元係長』
ゲーメスト側
『漢・田渕健康』
●締め切りは5月15日必着。どしどし応募してねん。

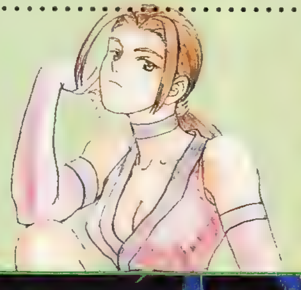


この絵のよーに動きを矢印で表現してくれるとベスト。

次回予告

●男性忍者
●男性ムエタイ使い
あの忍者龍剣伝の「首切り投げ」がふたたび!
とりあえず次回を待つべし!

あて先
〒101
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
株式会社新声社
ゲーメスト編集部
「DEAD OR ALIVE かすみちゃん必殺技」係



ハイスコアキャンペーン発動!!

XEVIOUS 3D/G

TM
©株ナムコ

各面の見せ場も、ちょっとだけ見てみよー。

担当：VMT-RED

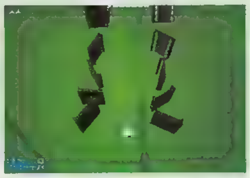
という訳で、今回の記事は前回紹介した物より、さらに完成に近いバージョンの見せ場を紹介しよう。

エリア1

前回紹介した「飛んで来る道路」が「飛んで行く道路」になった。

前のバージョンでは敵の地上物の移動にあわせて、分割された道路が飛来し、一瞬にして道が出来るという演出だったが、逆になった。地上物が通り過ぎて不要になった部分が、分割されてどこかへ飛んで行ってしまうのだ。







1面からぜいたくな演出よのう。

1エリア目からしてこの演出。3枚の連続写真ごときではこのカッコよさは伝わらないかも…。

ボスの登場シーンも大幅にカッコよさUP。いかにも地下基地から這い上がる多脚メカ、って感じがGOOD。



大地が割れる。



ガシャガシャ出てくる。



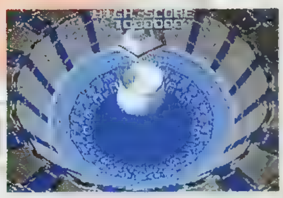
よじ登って…。



ガシャガシャと攻撃してくる。

エリア2

前回も紹介した衛星レーザーの攻撃がさらに激しくなっていた。



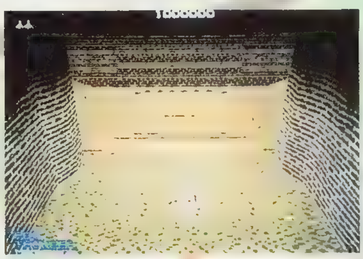
ザバッと出現する敵。

あと、他の面でも登場する敵だけど、水中で待ちぶせしている5角形の敵の登場シーンが秀逸。はね上げられた水のザバッて感じがよく出てる。

エリア3

地下遺跡を進む面なんだけど、写真のようなT字路の所でコースが分岐するようになった。

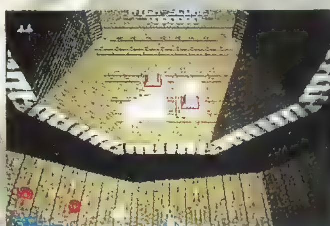
分岐といっても、どういう条件でどちらへ進まされるか、今のところ全然わからない。



右か?左か?運命の分かれ道。

ただ、見るからにものすごーく怪しい地上物（この面しか出現せず、攻撃もしてこない）が出てくるので、コイツが関係あるのかな?って思ったけど。

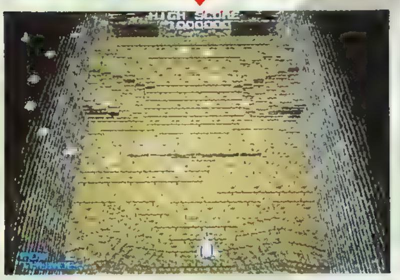
ザカート地獄としか言いようのないルートもあったぞ（もちろん行きたくない）。ボスは古代テクノロジーの結晶てなヤツラだ。



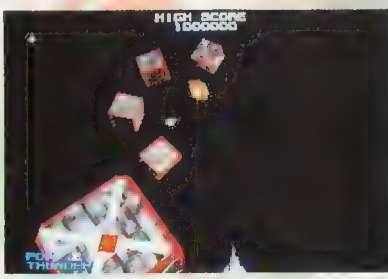
しかもゼビウス文字入りときた。



永遠のライバル、ブラグザカート!



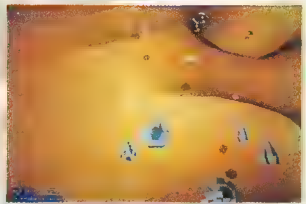
ガルザカート3D／Gってかぁ。



キューブ群との死闘。

エリア4

砂漠面。とにかく立体感がすごい。すりばち状の砂のくぼみから、3脚砲台がシャカシャカ出てくる所がイカス。


考えてみりゃ、まっ平らな砂漠なんてないもんな。リアルだ。

エリア5

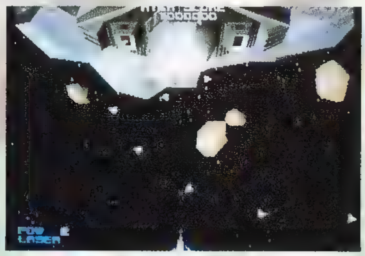
この面は特に変わってなかったなぁ。4面の砂漠もだけど、こんなにかっこいい雪と氷の世界を表現したゲームって今までにあっただろうか。

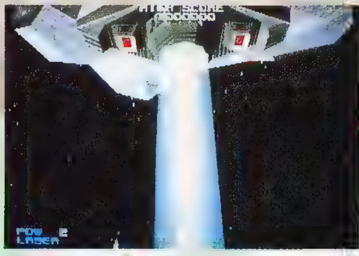

印刷に出るか?この氷河の美しさ。


ボス。つ、強い…。

エリア6

アステロイド地帯を進む面だ。ボスは岩を操ったり、突然極太レーザーを撃ったりして来る。


アステロイドがソルバルウを襲う。

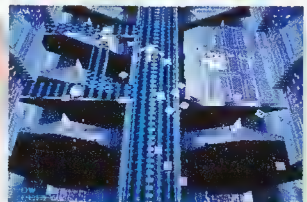

忘れてると絶対死ぬ。

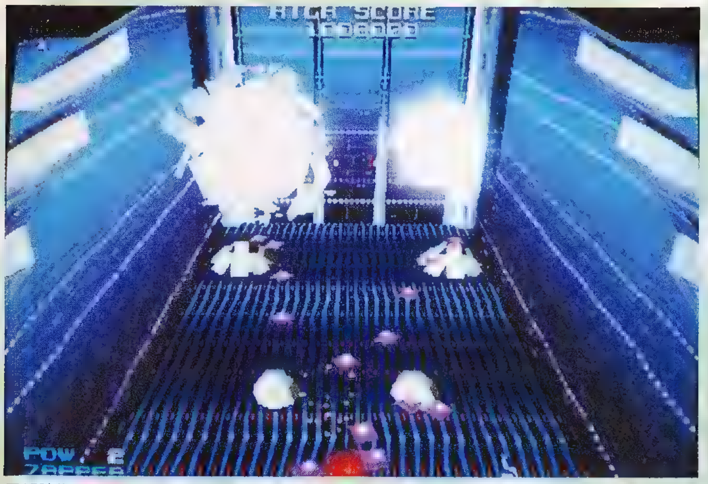
エリア7

やって来ました最終面。この面の特徴は、視点が通常よりさらに普通のタテシューぽくなる場面があることだ。

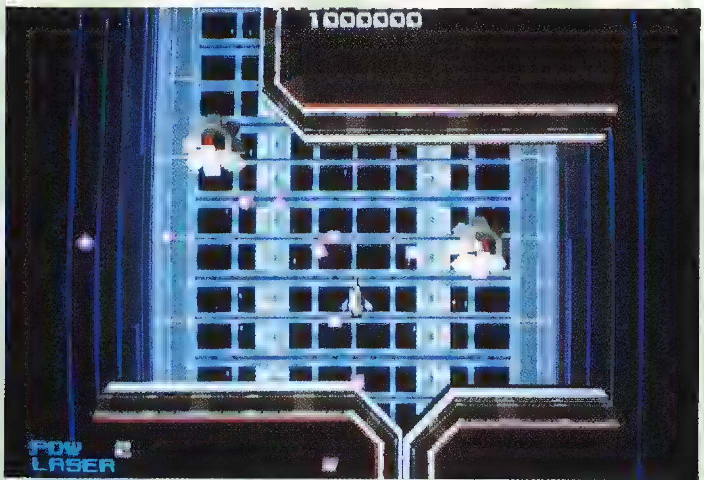
この場面は、移動する壁がソルバルウを押し潰しに来たり、地形に追い立てられた先でイキのいいガルデロータと出合ったりと変化に富んでいる。

すべてのワナを突破した先で君が見るモノは…。


弾よけのテクが試される。



最終防衛ラインの猛攻。



狭いレィー。ガルデロータいるレィー。終わってるって感ジィー。



最後の闘いが始まる…。

ハイスコアキャンペーンだ!

次号1回お休みしてから攻略に入るぞ。乞うご期待!!

今回のゼビウス3D/G発売を記念して、ハイスコアキャンペーンをやることになったのだ。もちろんナムコの全面的なバックアップによるものだから、当然、豪華商品バリバリのキャンペーンになる。

細かいルールは次号以降で発表していくけど、期間は6月いっぱいくらいまでになる予定だ。ゲームの発売は4月末~5月上旬の予定なので、この号が出ている頃には君の近所のゲーセンにも入っているだろう。君がこの記事を読んだこの瞬間から、このバトルは開始される!出遅れるな!!


キャンペーンに向けて発進!!

こんな考え方、提言します&イラストありがとう!

リアルバウト餓狼伝説 対戦5カ条＋カラーイラストスペシャル

本誌では実践的な攻略部分が中心だけど、こういう内面的な部分の向上も必要だよね。



（福井県　宮下ひろみさん）

こうすれば楽しめる!? RB餓狼5つの心得

さて、前回に引き続き「やらない人を振り向かせる」ことを目標に、RBの魅力について探ってみよう。

RBに限らず、何かのゲームをやらないのには2つの理由がある。それは、

1．見た目からもう理屈抜きで嫌い

2．とりあえずやってみたが、あまりおもしろくなかった

このうち、1はもう仕方がない。絶対的なゲームの出来とは関係ない。個人の感情にまで他人が踏み込む余地はない。でも、2に関しては話は別。もし間違った促え方をしているようであれば、新たな道を提示してあげることで再度目をひいてもらえる可能性があるのだーというワケだ。今回は「こう遊べばいけるんじゃない?」といった感じの、精神的な心得をいくつか紹介してみましょう。

●心得その1・1人のキャラにこだわらない

「オレは○○が使えりゃほかのヤツらはどうでもいいっス」的な人は結構多い。まあそれはそれで全く問題はないのだが、ここではできるだけ多くのキャラに実際に触れてみることを勧める。理由は、

①特に対戦において、相性の差が激しい

②個々の闘い方の指向性が多彩

という点が挙げられる。

①は、別に対戦バランスについて叩いているわけではなく、制作コンセプトの都合上どうしても単調になってしまう組み合わせがあるということ。「まずはキャラありき」という方針から、「相性」よりは「キャラ個体内」でのバランスを重視しているため、組み合わせ次第ではどちらかが一方的なプレイになってしまうことがままある。これはある意味仕方のないことであり、ここでキャラを変えるのは別段悪いことでも何でもなく、より熱い対戦を求めるためには不可欠な決断である。「15人」ではなく、「RBという1つのゲーム」として大きく眺めてみよう。

同様に、「戦法」という②の面においても、それにこだわって縛られるのではなく、「今日は空中連続技を楽しみたいからアンディを使ってみよう」といった感覚で、いい意味で軽くプレイしてみるのも大切。好みのキャラ以外をすべて否定しても、そのゲームに対して自分が損するだけだ。

●心得その2・まずは友達とやり込む

RBのゲームシステムの特徴に、「リングアウト」「超必殺技」「決まりやすい連続技」などといったものがある。これらはゲーム性そのものに、悪影響を与えているとは断言できないが、「1コイン1プレイ」という大原則がある以上、時にプレイヤーにとって納得のいかない結果をもたらすことがある。

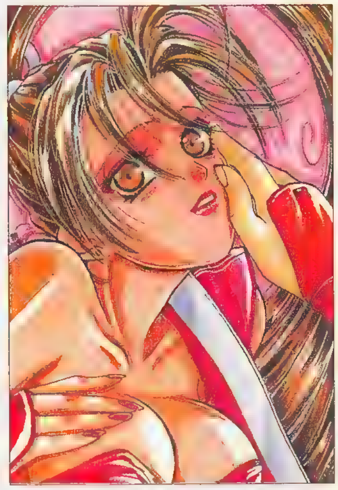
だから、それらのシステムをすべて理解するまでは、友達同士で「お金を払っている」ということを忘れて遊んだほうがいいと思う。「RBはこういうものなんだ」と認められるようになってから、改めて「RBプレイヤー」としてまだ見ぬファンとともに対戦を楽しんでみよう。

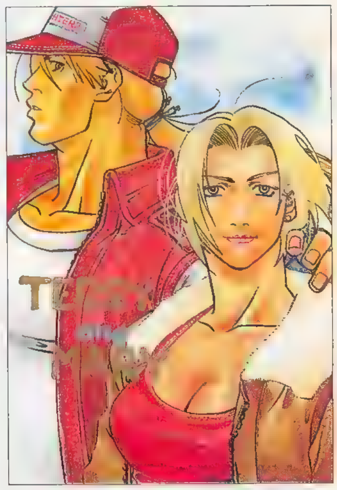
●心得その3・ポリシーを持って遊ぶ

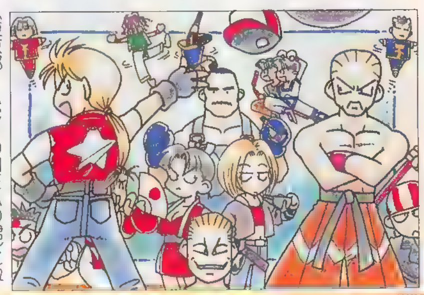
これはRBに限ったことではないのだが、ゲームにはそれぞれの魅力・セールスポイントというものがある。今まで馴れきってしまったジャンルだからといって、ほかの対戦格闘と比較しただけで見限ってしまうのはあまりにもったいない。

だが、アーケードゲームの場合、それらのウリが開発側から具体的に提示されるということはまずない。それだけに、自分から積極的に求める努力が直接返ってくることになる。

だから、「オレはこのゲームに○○を求めているんだ」と

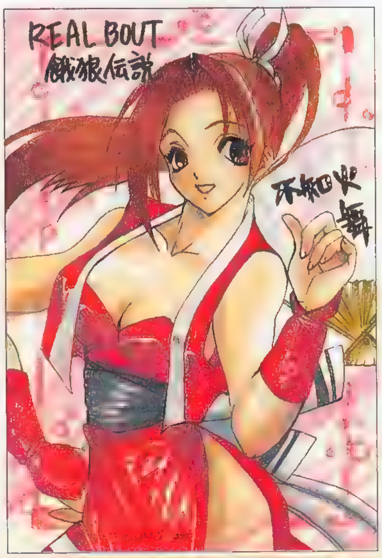

（大阪府　上野芝えりなさん）
ふう、何とかカラーとれました。でも…。


（神奈川県　楽浪郡さん）うう、ムックが、ムックがあ～(号泣)。


（東京都　ACIDHEAD君）これらのハガキ様たちは、その名残なんです。グスン。



（新潟県　天邪鬼君）ま、いつまでも悩んでられませんね。次を信じて待ちましょう。



（福岡県　牧野かりん子さん）舞は面倒がらずに、扇子を持った手を描くのもポイントだぞ。

いう具体的な目標を定めることにより、自らの「楽しみ方」を相手にも知らせ、勝負の要因を「ゲーム」から「プレイヤー」にまで昇華させることで純粋にRBを「媒体」として使うことができるのである。

その目標だが、ある程度やり込んでみた結果、

・連続技
・連携（二択、フローチャート）

あたりに、各キャラ別の個性も含めて注目してみるといいだろう。ハッキリしているぶん駆け引きのポイントも明確になり、より早く深くRBを理解できるようになるはず。

●心得その4・常に相手が正しいと思う

これは心得その3に関連している。「正しい」などと言うと語弊があるが、要するに「自分のプレイがRBのすべて」とは思わないようにするということである。

前述のとおり、RBにはさまざまなタイプのキャラがいる。それらを生かす方向で技術を磨いた場合、システム的にもキャラごとに重要度の差が出るのは必然。だから、あるキャラにとっては「跳ばせて落とす」がほとんどハメだったり、「二択攻撃」が汚ない戦法に感じることもあるだろう。だが、相手のキャラにとってはそれこそが「正義」なのである。

個々の戦法を見ているだけでは、これらの正論がぶつかり合ってしまって、楽しいゲームとは感じられないだろう。でも、それぞれを1つの型と受けとめたRBという大きな視点から見た場合、それらを肯定できると同時に突破口も見えてくるはずだ。

●心得その5・常に笑顔でプレイする

まあ、これは何をするにしても大事なこと（?）だろう。心の中で常にプラス指向を持つことで、次のレベルのことがどんどん見えてくる。「○○ズルい！勝てない！やめた」では何も残らない。経験を積み冷静に思考することで、よりハイレベルな駆け引きが見えてくることもある。そのためには笑顔が大きなパワーを与えてくれるだろう。

あまりRBとは関係ない内容になってしまったが、これらを受け入れてくれるだけの奥深さがこのゲームにはあると思う。ただ単に何となく手をつけなかった人たちには、ぜひこれらの点を意識してプレイしてみてもらいたい。



（石川県　襲津彦クン）4年後の新生餓狼たち。兄弟の描き分け、いい感じです。



（岩手県　きりゅうれかさん）
秦兄弟の人気、目を通した限りでは98%が女性なんだよね。



（静岡県　このえあさこさん）
恐らく、送られてきた中で一番屈託のない笑顔の舞でした。白文字出るかな…?

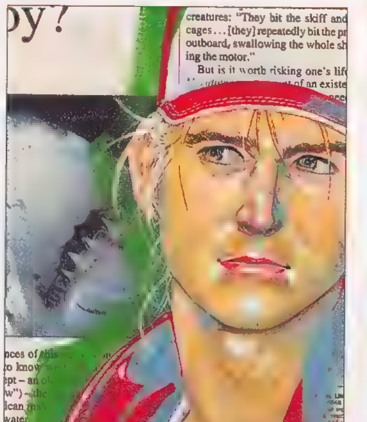


（兵庫県　JIMMYさん）
け、けっこう美化してません!?しかも赤ホンとはマニアックな…。



（大阪府　すぽぽぽぽん君）
変なPNのうえに、この人の舞がまた濃くて…。これを画風と言っていいのか!?

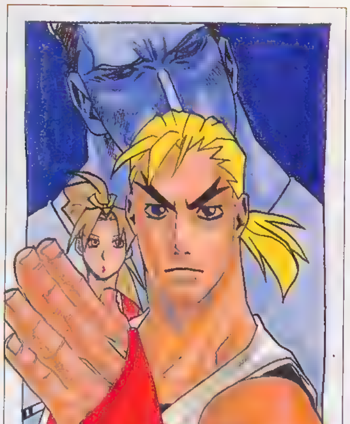
密度の濃い人たち



（神奈川県　楽浪郡さん）再び登場。女性とは思えないタッチの濃さ。



（茨城県　マリー使い君）あれ、よく攻められないよね。KOFの舞は言われまくったのに。



（奈良県　とがっち君）トリはこれ。ヤバイっすよこのノリ。

発売決定

ストリートファイターZERO2ビデオ

ゲーメストビデオ

1996年6月発売予定
予価4800円(税込み)



ヒャッホー！やったぜオヤジィ！ついに「ストゼロ2」のビデオが出るっつう話だ！前作では完璧激弱キャラとして散々いたぶられた俺だが、今回はそうはいかねえぜ！全キャラ中、俺のみが唯一会得した多数の挑発！これさえありゃ、ベガだろうが豪鬼だろうがザコ同然！やったぜオヤジィ！ウォンチュ!!

お祝いの言葉(葛飾区の火引　弾さん)



「ダンダンダーン!」



「オヤジーイ」



「よゆうッス」

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に 印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 新学期も始まり、いよいよ進路について本格的に考えなくてはならない時期になりました。バンタン電脳情報学院では、新高校3年生となった学生を対象に『学校説明会』を開催します。内容は、各専攻コース別の授業カリキュラムについてから、授業見学、就職先企業、入学試験の内容 倍率など本学院に関すること全て。また、ゲーム・コンピュータグラフィックス・マルチメディアなどの業界の展望や就職についてもコースアドバイザーが1対1でご説明します。ご希望の方は、右の欄に開催期間中の希望日時（所要時間約1時間ギ）をご記入下さい。	月　　日 時から
総合説明会＆体験入学 当学院の全コースの総合説明や校舎見学を終えた後、それぞれ希望したコースの機材を使用して体験入学を行います。体験入学では簡単な作品制作を行いますので、当学院のことを知るにはもってこいのイベントです。参加希望の方は右の欄に○を記入して下さい。	
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されるという特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。受験料は￥1000円です。	

★本校の専攻 コースで興味のあるものは、右の記入欄に をつけて下さい。

専攻	コース	記入欄
ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ＆ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　TEL（　　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立　市立　私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
おだしください

150-00

渋谷区恵比寿南3・1・8・4GM
（受取人）

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒（　　　） 都・道・府 県 TEL（　　　）　　―
フリガナ 氏 名	 年令　　才　男　女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線


「ゲームクリエイター」という夢は、
そんなに遠いわけじゃない!
【'97募集コース】
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース
【イベントスケジュール】
'97年学校説明会　5月7日(火)～5月31日(金)
総合説明会&体験入学　5月12日(日)
模擬試験　5月18日(日)
【'97年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。
バンタン電脳情報学院
【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-4GM

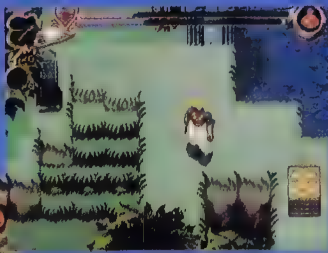
コンスポ
CON SPO

SS セガ 発売中 価格5800円

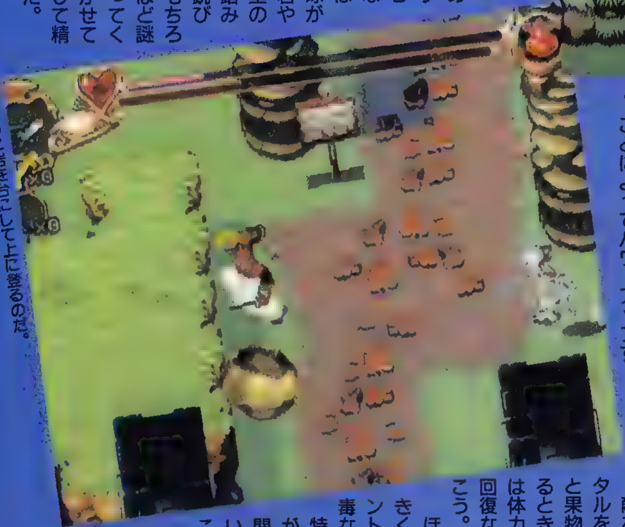
銀の腕輪の魔人を倒すため…
THOR
〜精霊王紀伝〜

頭使って神経使って体も使って、すべてを使って謎を解け。

トアはパズル性を盛り込んだタイプのアクションRPGだ。頭を使って解いていくのだ。基本的にはトップビューで上から見た感じで進んでいくゲームで武器や精霊で敵を倒していくのだが、その途中に精霊を仲間にするためのイベントがある。それがなかなか難解で頭を使うことになるぞ。謎解きはこのゲームを解く上で超重要なのだ。これができないとまずゲームをクリアできないぞ。ではそのへんから紹介していこう。


コレがトップビュー画面だ。なれると見やすいぞ。

謎解きというのはどういうことかというと、通れないくらい高い壁があるところがあるとする。だがそこを通らないと先には進めない。そういうときは必ず近くに岩や鉄球があるはずだ。その岩や鉄球を移動させて壁の下に運び、それを踏み台にして壁の上に跳び乗ればいいのだ。もちろん先に進めば進むほど謎解きの難度は上がってくるので、機転をきかせてイベントをクリアして精霊を仲間にするのだ。


このように岩を台にして上に登るのだ。

このゲームで敵を倒すときはおもに剣などによる攻撃が主戦力になる。ほかにも敵にダメージを与える手段として精霊があるが、魔法力を使うので控えたほうがいいだろう。

武器には短剣・弓・杖・大剣があり、最初から持っているのは短剣のみでストーリーが進んでいくと他の武器も手に入る。武器は巻き物を取ることによってパワーアップするぞ。

このゲームには精霊というものがあり、ストーリーが進んでいくごとにひとつずつ手に入っていく。精霊は全部で6種類あってそのひとつひとつに特殊能力があり、その特殊能力をいかしてイベントのパズルを解いていくのだ。

精霊には水・炎・大地・音・闇・風があり水は火を消したり炎は灯篭に火を灯したりと、その場の展開によっていろいろ使い方を考えよう。


岩以外にもこのようにタルなども使える。

敵を倒したり木やタルを壊したりすると果物や肉が出てくるときがある。それは体力回復や魔法力回復なので取っておこう。

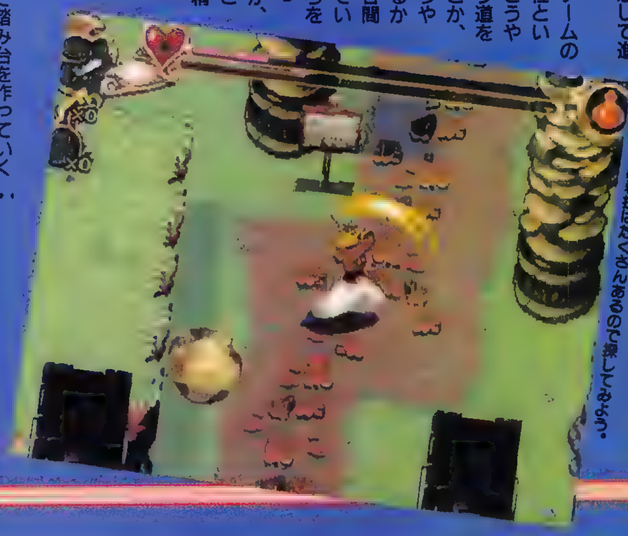
ほかにも体が大きくなるジャイアントジンジャーや毒などもあるぞ。特に体のサイズが変わるものに関しては取らないと通れないところもあるので木など壊せるものは最大限壊しながら進もう。意外な見落としなども結構あるので、注意して進もう。

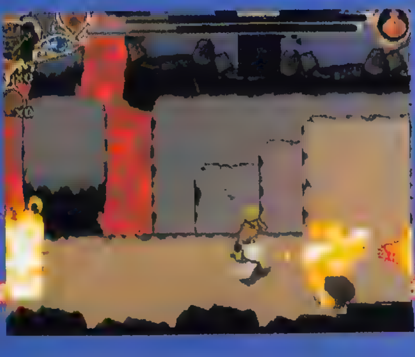
このゲームのパズル性というのはどうやって通り道を開くかとか、壁をどうやって登るかとか、谷間になっているところをどうやって渡るか、ということだ。精霊に水を氷にしてもらったり、岩を運ぶなどして踏み台を作っていくといいぞ。先のほうに進むと使える精霊も増えていくのでこれまで進んできたやり方ではいけないものなども出てくるのだ。そんなときは別の精霊を使ってみたり、武器を使ってみるといいぞ。


これは水の精霊。水を凍らせたり、火を消したりできるぞ。

武器はその武器の巻き物を取ることによってさまざまな特殊効果が得られるぞ。大剣は巻き物を取ることによっていままで壊せなかった石柱などを壊せるようになったりするのだ。巻き物も重要なので必ず取るように。

コマンド入力で出せる必殺技もあり、武器によって技が違う。いろいろ種類もあるので探してみよう。かなり強力なものもあるぞ。ダンジョンのなかにある石碑にやり方が書いてあるときもあるので、石碑を見つけたら必ず読むようにしよう。


必殺技はたくさんあるので探してみよう。


火の精霊の攻撃力は強力だぞ。

SFC　5月31日　発売予定　価格8000円

破滅か平和か…

ダークハーフ

このダークハーフは魔王と勇者二人の視点から見た世界を楽しむことが出来るぞ。

このゲーム、主人公がふたりいることが特徴のひとつとなっている。まずはふたりの主人公の正体と、どういう目的があるのかを紹介していこう。

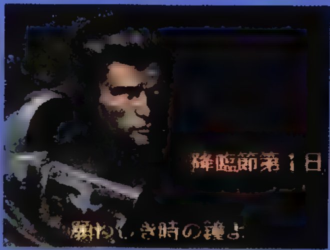
ひとりめは巨大な力を持っている魔王ルキュ。彼は今からさかのぼること千年前、全世界を支配していた。しかし、英雄神ローダと聖騎士と呼ばれる者達によって、激しい闘いののち封じ込められた。それから千年後、ルキュは目覚めた。そして、7日間のあいだにルキュは人間を滅ぼすと宣言するのであった。

もうひとりは普通の人間で名前はファルコ。彼は何かに引き寄せられるように、魔王が封印されていると言われている頂に近づいていき、魔王復活に巻き込まれて命を落としてしまう。しかし、何者かわからない不思議な声がファルコを死の底から呼び戻し、7日後に待つ人類滅亡の運命を変えることを告げるのであった…。

1つのストーリーを勇者と魔王の両方の画面からプレイできる。これをザッピングシナリオとよび、ひとつの出来事がふたつの立場から語られるシナリオがその特徴である。



これはタイトル画面、はたして光が勝つのか闇が勝つのか。

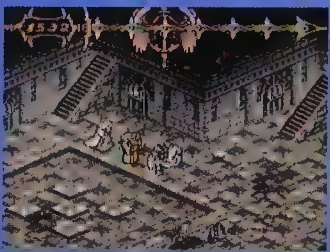


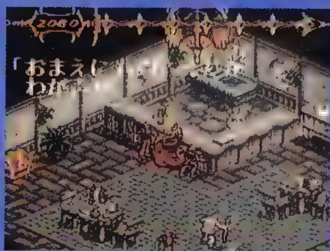
人間側は魔王の世界破滅を阻止できるのか?


世界を破滅させるために進む魔王ルキュ。

確かにストーリーは復活した魔王に、選ばれた勇者が戦いを挑んでゆく。というそう珍しくはないスタイルなのだが、これを魔王の視点から描くことで新しいスタイルのストーリーが生まれたのだ。そして魔王ルキュと勇者ファルコはお互いの行動に影響を与え合いながら、様々な謎とドラマをプレーヤーの目の前に展開してゆくのだ。

次にこのゲームのシステム部分を見てみよう。このゲームにおいて、全てのエネルギー源と考えられているのが、「ソウルパワー」と呼ばれるものだ。この「ソウルパワー」はゲームのシステム上、最も大きな特徴である。たとえば魔王であるルキュに話しかけられた人間達は、一瞬にして魂が抜けて命を落としてしまう。その魂が蓄えられ魔王の力として使われてゆく。

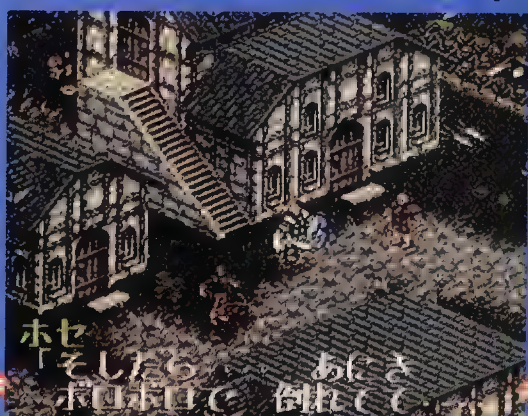

魔王を倒し平和を得るために進んでゆく勇者ファルコ。


魔王ルキュがついに街にあらわれてしまった。

この蓄えてゆく魂を「ソウルパワー」と呼ぶ。そしてその魂のエネルギーを使って魔王は移動し、魔王を使い、モンスター達をしもべにしてゆく。勇者ファルコも移動時にソウルパワーを消費してゆくのだ。またソウルパワーは「ファルティア」と呼ばれる不思議な石からも得ることができる。「ファルティア」と呼ばれるものは魂の脱け殻からしばしば見つかるもので、天に帰れなかった魂のかけらだと言われている。ファルティアは開封師と呼ばれる人たちによってソウルパワーを取り出すことができるのだ。また、練石士と呼ばれる人たちはファルティアから、武器や防具などの様々なアイテムを創り出すことができるのである。

魔王に話しかけられて命を落とした人たちの後に『魂の抜け殻』というものが残る。ということは、魔王が訪れた街に人間の主人公が訪れると『魂の抜け殻』が残されているということになる。魔王にとっては何の意味もない魂の抜け殻だが、人間であるファルコが魂の抜け殻を調べると、不思議な石ファティアを始め、様々なアイテムが手に入るのだ。しかし生前よい行いをした人間の美しい魂の抜け殻は、貴重なアイテムに変化するが汚れた魂はゾンビに変化したりするのだ。


魔王ルキュによって魂を抜かれてしまった人たち。



親友であるホセがおびえている、一体何があったのだ。

このダークハーフには様々な人々が登場する。その中からいくつかを紹介していこう。

●ホセ
ファルコの親友でファルコのことを「あにき」と呼んでしたっている。


仲間と共に突き進んでゆくのだ。

●カレン
ファルコの恋人で、かなり美人である。

●ギルバルト
国王の命を受けロゥバム城からファルコを迎えに来た魔道士。魔王から世界を守るためファルコと各地を旅する。

10周年で調子に乗ってるぜ！ くらえ1P拡張版 カラーアイランド

フハハハーついに２Pぶんどることに成功したカラーアイランドじゃい(おこぼれを貰ったとも言う)。

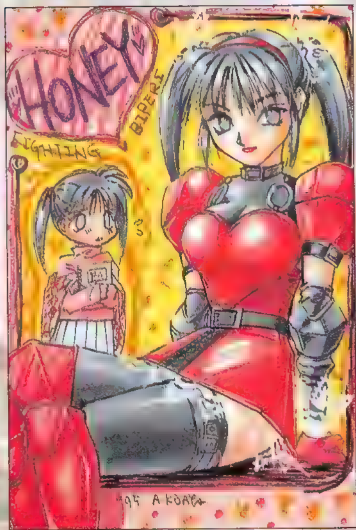
まぁ２Pは２P、刹那の喜悦に身を打ち震わせながら、今回も何げにゴゴーゴーって感じではある。



↑（新潟県　宮島英亮君）☆くじけそうなときにも、きっと、心の中のふるさとは私を支えてくれる。



↑（兵庫県　偽霧竜介君）☆かっちょいいぞオイ。いいのか？



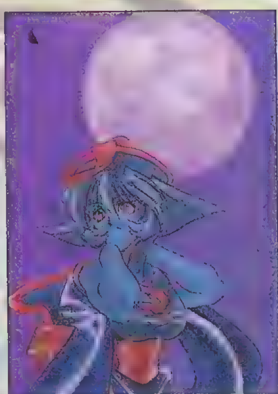
↑（神奈川県　香彩あられさん）☆ゲーム中のハニーはスカートのレース部分に芸があったと思うのだが。



↑（静岡県　覆面太郎君）☆…チャリオットの目がヤル気満々だ。



↑（埼玉県　猫フェチ娘さん）
☆ジェーンはどんな格好してもジェーンだなーって感じ。こーゆー開けっ広げな人は好感度高いぜ。



↑（大阪府　沢田ビンゴ㈱さん）
☆夜の太陽は一蒼く鈍い光で笑う。



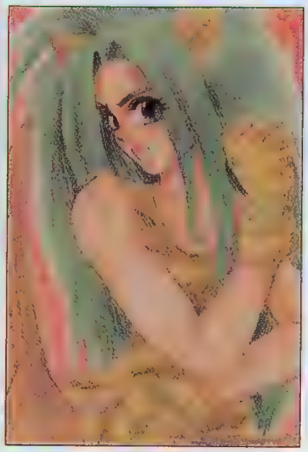
↑（東京都　山口吉博君）☆ＰＳ版発売と共に姿を消しちゃったのう。３が出る時もアーケード発売あるのかな？



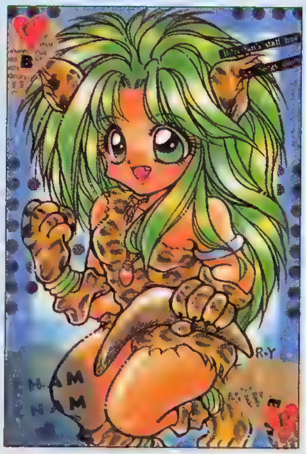
↑（神奈川県　藤丸Jr.さん）☆こんどのわくわく７も傾いた内容でなかなか期待できそーやね。

時代は今!チャムチャム特集

おなじみ、巷で話題の人気キャラ、チャムチャムを総力特集したぞー! 時代に流されてない所がアイランドのよいところだ。ん?



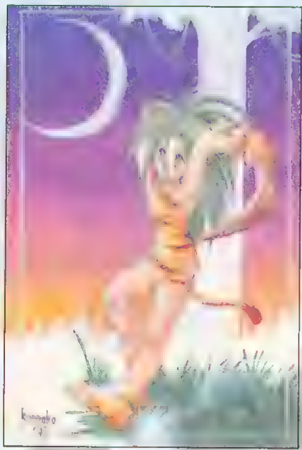
↑(大阪府　萩原里菜さん)



↑(大阪府　矢口綾羅さん)



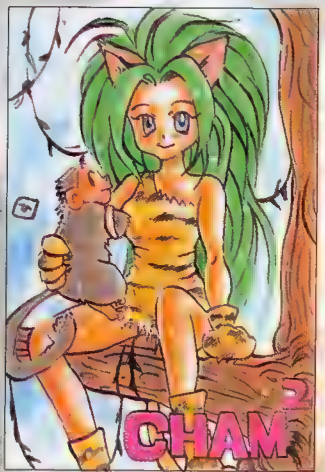
↑(大分県　一塔寺はるさん)



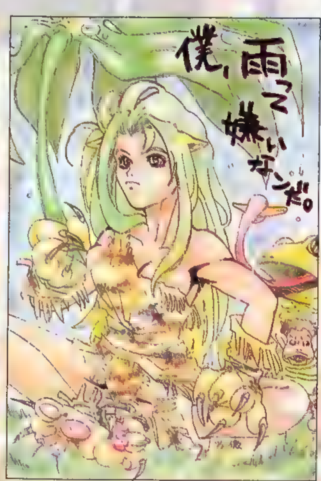
↑(神奈川県　かんの子さん)



↑(愛知県　新羅嵐子さん)



↑(千葉県　ひこさん)



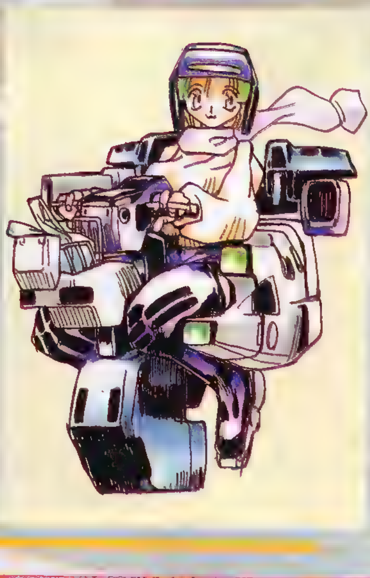
↑(静岡県　手越原徹さん)



↑(石川県　山本佳織さん)
☆フェイ・イエンつつったら擬人化かね。ビシッとカッチョいいのも募集中ナリ。

今月の妖刀定満リン

今回はバーチャロンらしいぞ。…なんじゃああドルガスの花トーンは!? おまけのVR少女付き。いつもありがとー❤







↑(沖縄県　水滸友の会会員Ｕｔ君)☆題材は良かったと思うのだがー。もちっとハメを外した格闘に仕上げてもよかったよね。



GAMEST
DOKUSHA-SAHBISU-BU

読者サービス部

ストリートファイター ZERO2 発売記念

ゼロ特集

ZERO2 NEWグッズ発売

ZERO2テレカ

NEW

ストZERO2から登場のテレカは、広告でもうおなじみのあのかっこいいイラスト。そしてもう一枚、とってもかわいいニューヒロイン、さくらちゃんのテレカもあるよ。2枚の発売は5／1だよ。お忘れなく！



ストZERO2 ADテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：C-118



さくらテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：C-119

NEW

豪鬼Tシャツ

NEW



ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-120



豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-71

北上中！

新作満開で送る読サビ3ページ！

ZEROテレカ

好評発売中



ZERO ADテレカ	隆拳テレカ	ナッシュテレカ	ローズテレカ	ガイテレカ
価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A
通販番号:C-103	通販番号:C-104	通販番号:C-105	通販番号:C-106	通販番号:C-107



ZERO春麗テレカ	ソドム・バーディテレカ	アドン・サガットテレカ	ベガテレカ	豪鬼テレカ	ZEROテレカ
価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A	価格1200円 送料:A
通販番号:C-108	通販番号:C-109	通販番号:C-110	通販番号:C-111	通販番号:C-112	通販番号:C-114

VIDEO



ストリートファイターZERO
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-19

下じき



ストゼロ下敷き
価格300円　送料：D
通販番号：C-102

おかげさまで10周年

GAMEST 10TH



ゲーメストはなんと今年で創刊10周年なのです！これを記念して10周年記念グッズが出るのでお楽しみに!!

GAMEST通信販売読者サービス部



スーパーリアル麻雀P VII

リアル麻雀P VIテレカです。5／1発売の香山タマミ、来宮ゆかり、栗原真理の3枚のテレカの他に、もう1枚、秘密の謎テレカもあるのだ。そちらも予約受付中だぞ！さあ、このカードには一体!? 確かめてね。



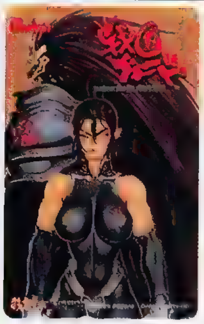
謎テレカ	真理テレカ	ゆかりテレカ	タマミテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A
通販番号：ST-35	通販番号：ST-34	通販番号：ST-33	通販番号：ST-32

新作テレカ

New Telephone Card

スーパーリアル麻雀PVII ナコルル&リムルル 登場

戦国ブレードテレカ



好評発売中

戦国ブレード
価格1200円　送料：A
通販番号：PK-03

ナコルル&リムルル



ナコ&リム テレカ
価格2300円　送料：A
通販番号：SS-152

みなさま、ごらんくださいませ。七瀬あおい先生作画のこのきれいでかわいいナコルル&リムルルテレカは、なんと2枚並べると一枚のイラストになるのですう、メルヘン。当然買いましょうネ♥ 5／1発売です。

春、新作前線

メルティグッズ



メルティテレカケース
価格1000円　送料：B
通販番号：G-24



メルティテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：G-23



メルティバインダー
価格1200円　送料：F
通販番号：B-3





メルティプレスタオル
価格450円　送料：C
通販番号：G-20

メルティマグカップ
価格800円　送料：G
通販番号：G-22

GAMEST VIDEO 好評発売中



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-20



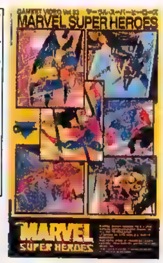
鉄拳2
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-22



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-21



リアルバウト餓狼伝説
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-24



マーヴルスーパーヒーローズ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-23

NEW ビデオ

日本コロムビアより、VF2以降のセガポリゴン作品3本のリリース決定。名機MODEL2からは今、静かなブームのファイテングバイパーズ、そして開発AM3研、メカデザインはカトキハジメでお馴染みのバーチャロン。そしてAM2研によるST-V基板第一作目の、かわいくてうれしくなるバーチャキッズ！
なかなかのラインナップの揃った日本コロムビアのビデオ。特にバーチャロンは、1PLAYの値段も落ちてきてユーザーフレンドリーに。これからますます熱くなっていくのは明々白々。ビデオを見て2本レバーを使いこなせ！

4月20日発売

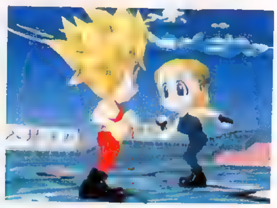


ファイテング・バイパーズ
価格4800円　送料：H
通販番号：COVC4724



電脳戦機バーチャロン
価格4800円　送料：H
通販番号：COVC4726

5月21日発売



バーチャファイター・キッズ
価格4800円　送料：H
通販番号：COVC4725

5月21日発売

最近考え事が多くて眠れない日々が続いている。うーん、定期的に眠れる方法、誰かおしえてー。

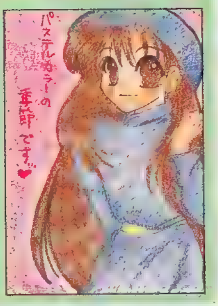
今月のむーちゃん&ゲー太郎



☆カラーインクとかアクリル系だと発色がきれいだよん。いろいろ試してみてちょうだい。
（千葉県　池上崇良さん）



☆うむ、全ページの地紋にむーちゃんってのもいいか。それだー！　たぶんボツ。
（東京都　ウラン235さん）



☆春に花咲く乙女、ってがらじゃぁないか。むーちゃんは…ごめん、今度は間違ってないハズ。
（岩手県　結城　綾さん）

お知らせ
ゴールドカード交換用の吉崎観音先生テレホンカード。今までのテレカが終了しましたので、前号から新たに吉崎観音先生が描き下ろしのニューテレカになりました。今度の絵柄はメルティ&ダークメルティだぞ。

「人類の補完はなされたのか？」

新世紀エヴァンゲリオン
NEON GENESIS EVANGELION

短い26話が去る3月27日に終了。とは言ってもTVシリーズのLD、VCは毎月リリースだし、TVシリーズの続きもビデオで出るようだしで、エヴァの人気はまだまだとまることを知らない。そんな人気絶頂のエヴァンゲリオン、キャストキットも手に入れて是非一度はフル可動を味わってみてほしい（レイ、ミサトファンは黙って買い）。とりあえずシンジ君、おめでとう（!?）。



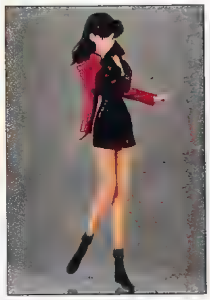
EVA-弐号機キャストキット
価格8800円　送料：E
通販番号：PB-7



EVA-零号機キャストキット
価格8800円　送料：E
通販番号：PB-6



EVA-初号機キャストキット
価格8800円　送料：E
通販番号：PB-5



葛城ミサトキャストキット
価格7800円　送料：E
通販番号：PB-4



綾波レイキャストキット
価格6800円　送料：E
通販番号：PB-3

ゼーレより送られし最後のシ者、渚。彼によって心ない弐号機はシンジの初号機と相対し、沈黙する。（ああ、アスカの弐号機よ…）

華麗な船上バトルから登場以来、マグマダイバーなど様々なエピソードで我々を楽しませてくれた惣流弐号機がフル可動でキット化。

マジック・ザ・ギャザリング

通販番号	価格	商品名	内容物	送料	備考
WOC6100	13905円	MTGスターターデッキ	10パックセット（1パック60枚入り）	E	第4版
WOC6100A	1391円	MTGスターターデッキ	1デッキ（カード60枚入り）	E	第4版
WOC6505	15450円	MTGフォーリンエンパイア	60パックセット（1パック8枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6505A	258円	MTGフォーリンエンパイア	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6506	13905円	アイスエイジスターターデッキ	10パックセット（1パック60枚入り）	E	スターターデッキ
WOC6506A	1391円	アイスエイジスターターデッキ	1デッキ（カード60枚入り）	E	スターターデッキ
WOC6507	16686円	アイスエイジブースターパック	36パックセット（1パック15枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6507A	464円	アイスエイジブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6551	17613円	MTGクロニクル	45パックセット（1パック12枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6551A	391円	MTGクロニクル	1パック12枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6550	3090円	MTGギフトボックス	1箱（カード120枚入り）	E	スターターデッキ2セット分+おはじき
WOC6700	16686円	MTGブースターパック	36パックセット（1パック15枚入り）	E	第4版
WOC6700A	464円	MTGブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード

おなじみ



M・T・G

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている「郵便払込通知票」か、郵便局に備え付けの「郵便払込通知票」でお申し込みください。
＊ご注文の際には必ず、住所、氏名、電話番号、商品名、商品番号、数量　送料、合計金額を忘れずに明記の上、お申し込みください。
●表示価格は、すべて税込みです。
●交換または返品について。お届けいたしました商品が、万一ご注文と異なる商品だった場合や、汚損、破損などといった不良品だった場合は、交換または返品を承ります。
○返品方法について．商品をお届けの際に納品書を同封いたしておりますので、その納品書と、破損状態などお届けになった時点の状況をお書きになって、商品にそれらを必ず同梱してください。宅配便や郵便小包を利用して、読者サービス部までご返送ください。また、ご返送時の送料は当社で負担いたしますので、「料金着払い」をご利用ください。
○交換または返品のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いします。
●ご入金日から、商品ご到着まで10日〜20日ほどかかります。

送料				
A	何個でも……100円		D	3個まで……200円
				4個以上……400円
B	2個まで……100円		E	何個でも……500円
	3個以上……200円		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円		G	単品発送品……800円
	2個以上……400円		H	何個でも……無料（サービス）

◆複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。（単品発送品は個別に加算してください）
送料例：メルティテレカ1枚……100円（A）
MTGギフトボックス1箱……500円（E）
MTGクロニクル4パック……500円（E）
斬紅郎無双剣ビデオ1本……無料（H）
以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円＝500円。
お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額10,520円＋送料500円＝11,020円となります。

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢、電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



①コインホルダー：10点

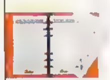


②ゲレンジャーテレカ：20点

It's NEW!



③メルティVSダークメルティテレカ：20点



④システム手帳：30点

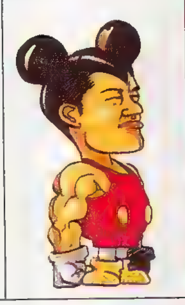


⑤ゲーメストフレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社お問い合わせ先:株式会社　新声社　読者サービス部〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ番号:03-3293-9326受付時間:月〜金曜日　AM11:00〜PM5:00

毒舌戦闘員の叫び

☆ZIPドライブを購入したーだけど回りには誰一人としてユーザーはいない。俺のバックアップにしか使えないなんてぇ〜。
（特殊工兵　みょき松2號）



おっしゃー、ついに俺の時代がやっていきたぁ！ナコルル&リムルルの七瀬葵先生描き下ろしテレカが発売されるぅ。2枚組のあまりにもかわいいこのセット。いただくしかないね。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください

また、下部の欄（表面及び裏面)を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください

（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

02	東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 － 4 － 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

料金　特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料		円

払込人住所氏名 （郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください

※

（電話番号

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 － 4 （右詰めにご記入ください） 9 8 4 2 0

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

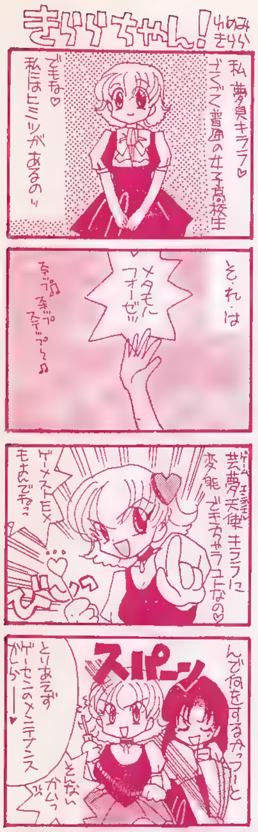
金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

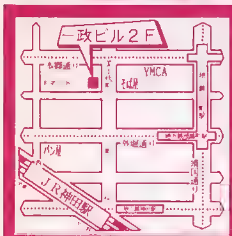
払込人住所氏名 ※

料金 （消費税込み） 円

特殊取扱

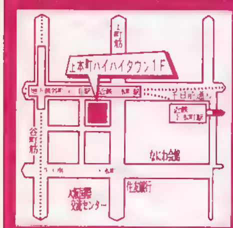
受付局日附印





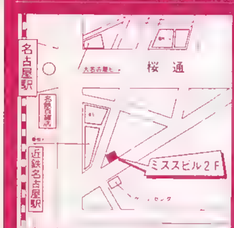
●東京店・5月の定休日13日

〒101東京都千代田区内神田1-15-1…



●大阪店・5月の定休日13日

TEL 06-775-9348
営業時間 11：00～19：00



●名古屋店・5月の定休日13日

〒450名古屋市中村区名駅4-19…
営業時間 11：00～19：00

5月のイベントスケジュール

5月の月刊イベント	ストリートファイターZERO2 5人抜（全店）	
3日(金)	全店	ストZERO2大会 優勝者は月間決勝へ招待
4日(土)	大阪	サイキックフォース大会(予定)
	東京	PS版鉄拳2大会
	名古屋	同上
5日(日)	全店	リアルバウト餓狼伝説大会
6日(月)	名古屋	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	東京	マジカルドロップ2大会
	大阪	同上
8日(土)	大阪	PS版鉄拳2大会
	東京	龍虎の拳外伝大会
	名古屋	同上
12日(日)	東京	VF2大会
	大阪	同上
	名古屋	ZERO2大会withコムテック
18日(土)	全店	ストZERO2大会 優勝者は月間決勝へ招待
19日(日)	東京	サムライスピリッツ大会
	大阪	ときメモぱずるだま大会
	名古屋	サイキックフォース大会(予定)
25日(土)	東京	サイキックフォース大会(予定)
	大阪	ヴァンパイアハンター大会
	名古屋	リアルバウト餓狼伝説大会
26日(日)	全店	月間イベント決勝 優勝者は6／6の全国大会へ！

※全店イベントは2時開始予定となっております。なお、イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

ゲ屋瓦板

1996.5.30/6.15 瓦板第82号

GW！ゲ屋から目が離せない
各店渾身のフェア&イベント 瓦板だけじゃ解らないゾ！

こんにちは！ゲ屋のメルティです☆春まっさかりですごくイイ感じねー。私もダークメルティのことなんか忘れてゆっくり昼寝…いえいえ、腰をおちつけてゲーム、ゲーム。GWもゲ屋をよろしく♡

月イベZERO2優勝者は全国へ！

今イチバン熱い対戦格闘ゲーム、ストZERO2。5月の月間イベントはもちろんこれで決定！乱入対戦で5人抜きをすると月末の決勝大会へご招待。そしてその頂点に立った者にはゲーメスト杯争奪の全国大会へご招待しちゃうぞ！詳しくは各店へ！

待たせてゴメンねときメモポスターは5月上旬！

やっとでおまたせ！ポスタードリームの最新作は話題沸騰の「ときめきメモリアル」に決定!!PS版のプライベートコレクションも絶好調のときメモ。SS版までガマンできない～って人もいるようね。それまで君の部屋をこれで飾っちゃおう！5月上旬入荷予定です。

また、お陰様で好評稼働中のポスタードリームの入荷を記念しまして、同級生パート1、パート2、ときめきメモリアルのポスターをセットで各1名にプレゼントいたします。葉書にゲ屋の感想、ゲ屋でやってほしいこと、君の考えたオリジナルグッズを書いて、ゲ屋東京店（住所は左記を参照）までお送り下さい。5月31日消印有効です。

ゲ屋推薦 CDコレクション⑬



■ウルフファング／タンブルポップ
PCCB-00084 ¥1500(税込)

その昔、全世界を震撼させた戦いがあった。謎の武装集団「ラグナロク」。世界が、今まさに彼らの手に落ちるその時、彼らはやって来た。オペレーション名「VAPOR TRAIL」。世界が救われた日、空に引く3本の軌跡を君は見るだろう。──西暦2001年。「ラグナロク」は甦る…「OK、確認した。烈風、出撃する」牙の血を受けし者、彼らの名は狼牙。

新商品ラインナップ

（5/1～5/31 価格はすべて税込み）

CD

5月2日 ときめきメモリアル サウンドコレクション②
▶キング ¥3000 ★★★
ZERO DIVIDE
▶ソニー ¥2780
龍虎の拳外伝アレンジ
▶ポニー ¥1500 ★
5月17日 わくわく7
▶ポニー ¥1500 ★★
究極タイガーⅡ
▶ポニー ¥1500 ★
NINJA MASTER'S～覇王忍法帖～
▶ポニー ¥1500 ★★
5月21日 超人学園ゴウカイザードラマⅠ
▶アポロン ¥3000 ★
5月22日 ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー・オーバー・ミスタラ
▶ビクター ¥2000
負けないで／氷上恭子（エリス）
▶BMGビクター ¥1500
もっと！ときメモリアルMAY ～featuring美樹原愛～
▶キング ¥2800 ★★★
沙羅曼蛇2 Pro-fusion
▶キング ¥3000 ★
セクシーパロディウス
▶キング ¥2200 ★★★
私が天使だったらいいのに／國府田マリ子
▶キング ¥1000 ★★★★
5月25日 スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 サウンドストーム
▶キティ ¥2500 ★
メルティランサードラマアルバム
▶ポリグラム ¥2800
ファイティングバイパーズ
▶ポリグラム ¥2800★★★★
5月28日 電脳戦機バーチャロン
▶東芝EMI ¥2000 ★★★

VIDEO・LD

5月2日 新世紀エヴァンゲリオン④
▶キング Ⓥ¥5300 Ⓛ¥5800
5月21日 電脳戦記バーチャロン
▶コロムビア ¥4800 ★★★★
バーチャキッズ
▶コロムビア ¥4800 ★★★
Birth of BIO HAZARD
▶東芝EMI ¥4099
これで勝てる！PS版「鉄拳2」攻略ビデオ①～③
▶アポロン ¥2900 ★

ムック

5月中旬 ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー・オーバー・ミスタラ
▶新声社 未定 ★★★★★
5月下旬 ストリートファイターZERO2
▶新声社 未定 ★★★★★
5月中旬 THOR（SS版）
▶新声社 未定 ★★★

コミック

5月10日 餓狼伝説スペシャル／MONDO・恵
▶新声社 ¥980（予） ★★
サムライスピリッツアンソロジー
▶新声社 ¥780 ★★★
5月25日 ゲーパロ4コマグランプリ⑥
▶新声社 ¥580 ★★★
KOF'94外伝④
▶新声社 ¥550 ★★★★

ゲ屋からのお知らせ

皆様いつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、左のような優先券を用意しました。切り取ってお持ち下さい。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店に問い合わせ下さい。

5/30 6/15号 ゲームイベント 優先券

ゲーメスト／コインジャーナル共催

第8回 ゲーム懸賞論文 第3席

「変わらなきゃ」
―続・脱ゲーマー宣言―

諸江 一得さん（熊本県・20歳）

ゲーマーたちと失われた居場所

「変わらなきゃ」。あの、イチローが出演しているCMの台詞である。最近、この台詞がどうにも心に引っ掛かってしまうのだ。なぜか。それは以下のような事由による。

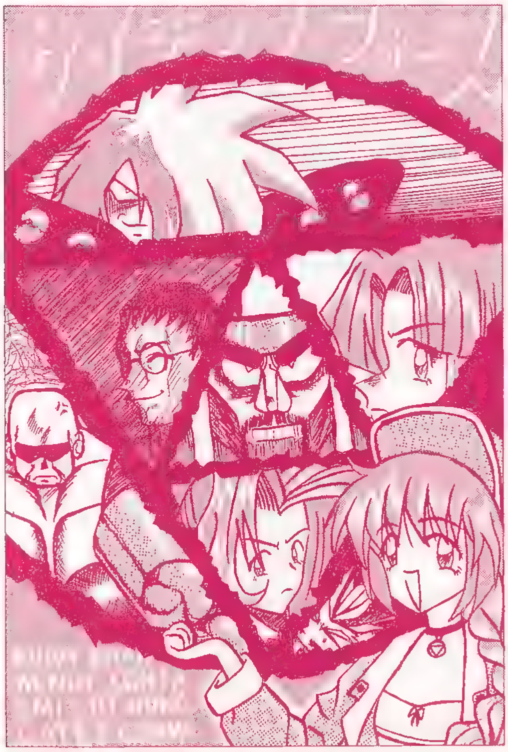
8年前、ゲームセンターは社会全体から見ると、間違いなく「悪」だったと言える。この時期というのは、いわゆる「ゲームの豊作時期」であり、現在、名作とか佳作とか呼ばれている作品群が、さながら百花繚乱の体を呈していた時期であった。それゆえに世のゲーマーたちはそのようなネガティヴな状況を打破しようと苦闘していたのである。目的はどうあれ、「女の子が入りやすいような環境」を実現しようと「努力」していたのである。そして、テトリスとUFOキャッチャーのブレイクが起こり、アミューズメントパークのムーヴメントが起こったにもかかわらず、ゲーマー層はこれを良しとせず、あくまで、「俺のゲーセンがもっとオープンになれば…」と願っていたのだ。そして今、ゲーセンに女の子の姿を見ることは最早違和感のないものとなった。その上子連れの客すら珍しいことでもなくなった。まさに彼らが目指していた「ゲーセンのあるべき姿」であったはず、だった。しかし、〝彼ら〟の姿はもうその場所になかったのだ。発展解消的になくなるのであれば良かったのだが、悲しいことにその多くが「居場所がなくなってしまった」ために消えていってしまったのだ。

理由は2、3ある。第1に、格闘ゲームが余りにヒットし過ぎたということが挙げられる。そもそも、ストⅡ以前のゲームというものが「対CPU戦＝企画者との勝負」という点に重きを置いていた為に、ゲームをするという行ためがある意味物凄くストイックなモノと化す場合があったのだが、「対戦台」の出現、そして各社の格闘ゲームラッシュにより、この部分が置き去りになり、また旧来の形態のゲームが出にくくなり、結果として旧来のゲーマーたちを切り捨てることになってしまった。第2にファン層の変化が挙げられる。今、ゲーセンに行く女の子のファンは、ゲーム自体やシステム等といった部分よりも、キャラクターのスタイルやバックボーン、ストーリー等の付随的部分に惹かれていることが多い。それはそれで旧来のゲーマーにもあったことなのでいいのかも知れないが、問題はその付随的部分に対する思い入れが激烈すぎるために、逆に付随的部分の少ないSTG等に興味を示さず、結果として市場の縮小を誘発してしまった。この点については、メーカー側の「プレイヤーを育てる」という努力が感じられなかったという部分もあるので、一概には言えない部分も存在するが。

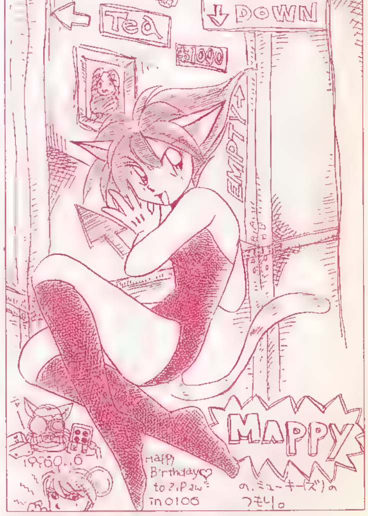
ともかく。大体以上の事由＋その他の事由により、旧来のゲーマーたちは、ゲームセンターとゲーマーたちに三下り半を叩き付けてしまった。ゲームが嫌いになった訳ではない。ゲーセンに行く理由がなくなったということなのだ。表現が辛辣になるが、現在のマニア（特に女性層）はバブリーな物である。また、付随的部分に重点を置くという特徴から、「格闘ゲーム」の硬直化を招く恐れがある。じゃあどうすれば良いのか。それが、私が冒頭で案じていた「変わらなきゃ」という事由である。旧来のゲーマーを再びゲーセンへと足を運ばせる方法、それが「変わらなきゃ」なのだ。では。その説明に入ろう。

ゲーマーの「変わらなきゃ」

要は、皆が少しずつ努力すればいいだけである。「なんだ、簡単じゃないか」と思うかも知れない。しかし、これが実際はそうでもないのだ。まず、今を反省することから始めよう。ゲーセンに行って他人の迷惑になるような行為をやらなかったか?大声でわめいたり、店員と必要以上にしゃべってみたり(このことについては賛否両論あるだろうが、たとえ常連といえども公私は区別すべきだろうし、何よりコイン詰まりなどの発生時に凄く迷惑になるので、せめて営業終了後にして頂きたい)、横の台からイスを持ち出すとかいった行為をしなかったか?といったような、本当に小さな行動の再確認をすべきなのだ。というのも、非ゲーマーの人間がゲーセンに行って思うのが「わがままな人が多い」ということらしく、それで「ああやっぱりゲ



（岐阜県　PN.西野湯ウー貫さん）



（東京都　PN.皆木雷打さん）

ーセンはゲーセンなのかな」という思考に発展してしまうというのが厭だからだ。近年そういう「わがままな」人が増えて来ているのもファン層の変化と言えるだろうが、肝要なのは「ここは家でゲームをやってるのとは違うんだ」という認識と、「他者に対する思いやり」という一般常識を忘れないことである。そうすれば、いわゆる「回しプレイ」や「連コイン」の問題も消えていくだろう。

格闘ゲームファンとゲームメーカーの「変わらなきゃ」

格闘ゲームのブームがやってきてからゲームを始めた人が、現在のゲーセンの主流になっている事実は否めない。彼（彼女）らの「変わらなきゃ」というのはやはり「食わずギライはいけない」ということだ。確かにキャラクターが表に出にくいゲームに感情移入することは、人型のそれに比べると難しいことは事実である。が、おのおののジャンルのゲームには必ず「旨み」が存在しているので、折角ゲームをするのであれば矢張り他ジャンルのそれもやる必要があると思うがどうだろうか。

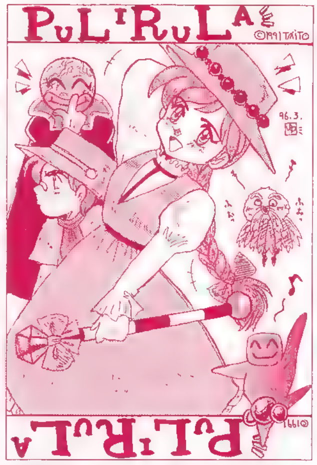
そしてまた、彼らを他ジャンルにも目を向けさせようとするなら、メーカー側にもそれなりの〝即応性の高い〟他ジャンルのゲームを用意すべきである。少なくとも現状では、テーブルゲームと大型筐体と対戦格闘が8割ないし9割を占めているように思われる。この状況では市場の一層の硬直化、画一化は免れそうになく、それが市場の後退に拍車を掛ける恐れもある。事は意外と深刻であるような気がする。

ゲーセンがゲーセンであるための「変わらなきゃ」

以上、いろいろな提案をしてみたのだが、どうだろうか。「余計なお世話だ」等と感じる方も多いとは思う。ただ、これらのことは普通に考えた、ごく当たり前の提案なのだ。ゲーセンが今から生き残っていき、パチンコ屋等といったような〝生活の一部〟になるために最低限必要なことなのだ。最早「ゲーマー内での常識」だけでは動けないほどにゲーセンは一般化しはじめているのだ。逆に考えると、そういう流れに気付かないほどに一般化の波は押し寄せているのかも知れない。

先ほど、新聞の経済ページを読んでいた所、「ゲームセンターの収益ダウン」という記事が目に止まった。「郊外型大型店は順調だが、都市型の店舗においては『不健全』なイメージと新世代機による影響が客足を遠のかせている」（佐賀新聞朝刊）という内容であった。当然、店側も企業努力は行っているはずである。ならば、「不健全」なイメージを払拭できるのは我々プレイヤーの努力であろうし、新世代機に負けないパワーのあるゲームを出すのは、メーカー側の努力であろう。内側から積極的にアプローチを掛けないことには、何も変わってはくれないのだ。そのために、ゲーセンがゲーセンでありつづけるために必要なこと。それは何なのかを考えることも必要なのではないだろうか。

「変わらなきゃ」いけない。みんな。



（京都府　PN.佐々岡ゆりのさん）

講評

現状のゲームセンターにおける問題点のいくつかを大変わかりやすく解説してあるので、読んでいる側も「これはマズい！」と思わせてしまうところなど、なかなかの構成です。

ただ、結局のところ「みんなの意識が変わらなくては…」となっているのがいまひとつ説得材料にかけるところです。

これで、みんなが「考える」キッカケになるといいですね。

唸れSUMOU魂!

レゲーの魂

今はなき、思い出のキャラへのオマージュ。

文責：GYU

今回は諸事情により私GYUが急遽登板です。レゲーのことなら何でも書いていい！ということなので、自分がゲーメストに関わるキッカケとなったレゲー（というほど古くはない?）、ストリートファイターⅡ（以下ストⅡ）のE・本田との思い出について語っちまおうかなと思います。

ストZERO2で復活することが叶わなかった彼に対するせめてもの鎮魂歌。それではさっそくいってみますか。

対戦格闘ゲーのはしり

正直このストⅡというゲームについて語るといってもすでに語り尽くされた感がありますが、まずは簡単にその概要から説明していきましょう。

ストⅡは1991年春にカプコンから発売された1対1の格闘ゲームです。Ⅱというからには当然Ⅰもあるわけですが、ここではあえてそれは置いておくとしましょう。

操作形態は8方向レバーで移動とガード、パンチ3＋キック3の計6ボタン攻撃という当時としては複雑なもので、さらにレバーとボタンを組み合わせた特殊操作により必殺技を出すことが可能でした。

選択可能なキャラは8人。それぞれ操作、キャラ特性などの差別化がはかられているうえ、どれも非常に魅力的な雰囲気を持っていました。

まあ、ワリとありがちな紹介ですが、今回は個人的な語りがメインということで、このくらいで次にいきましょう。

すもうを始めたきっかけ

今から4年ほど前、一浪の身であった私が友人と某町田に買い物に行き、そのついでにとあるゲーセンによったのが現在の自分の始まりでした。そこで偶然に旧友に再会し薦められたのがストⅡだったのですが、すでにそのころは「対戦プレイ」が確立されていました。

ゲーム自体かなり好きでしたが、当時どうしても「1人の遊び」というイメージが強くどこか距離を置いて付き合っていた自分には、非常にショッキングだったことを覚えています。ついでにいうと大人の遊びだとも思いました（金銭面や人間関係の面で）。

さて、現在ストZERO2においてケンを担当している私も、ストⅡシリーズではずっとE・本田を使ってました。

91年秋に発売されたストⅡ増刊の人気投票を見てみると「好き」が67票、「嫌い」が16票と準主人公ケンよりも好成績をおさめていますが、実際はマニアックかつあまり注目されないキャラだったと思います。

というのも私がE・本田を使うきっかけとなったのは「誰もやってないから」という友人の一言でした。別にこれは大穴を狙ったわけでもなく、相撲なら当たりが強そうだろうという思い込みと、「ソドムのような勘違いした親日家」が好みそうな歌舞いた容姿にどこか惹かれました。本誌では主人公的な二枚目キャラを担当することが多い私ですが、今でも「前に押せそうなキャラ」が選択基準。キャラの容姿が多様化している現在、そのキャラ特性と一目で結びつくことは少ないような気がするのは思い過ごしでしょうか。

話をストⅡ増刊に戻しましょう。

これに記載されている対戦ダイヤグラムではガイルに対して2、ダルシム4、春麗6、ブランカ6、リュウ・ケン3、ザンギ7で計28ポイントで6位（ビリ前）となっています。

このダイヤグラムはストⅡ対戦の進化の途中のものなので、最終形とはいえませんが、確かにこれが一般にいわれていたE・本田に対する評価です（個人的にはガイル・ヨガに次いで3位だと思う）。

彼のジャンプはスピードがあり、軌道も低め。しかし体格の大きさが災いして飛び道具をかわしにくいといった基本的なことから、せっかく跳び込んでも着地を足払いで転ばされる（通称本田モード：ストZEROシリーズでは同じ状況でもガードできる）といった欠点がありました。これが1つの壁で熟練者でないと相手に接近することすら難しかったと記憶しています。

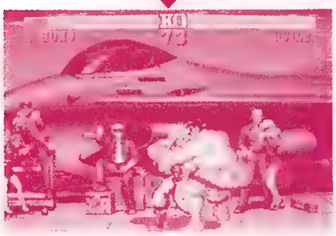
しかし一度接近すれば状況は大きく変わります。

まず、先端部分がほぼ無敵ともいえる立ち小・中パンチで相手の技の出かかりを潰し、しびれを切らして跳び込んできたら小ドス（小スーパー頭突き）かごっちゃんチョップ（大パンチ）で撃墜。そしてスキあらば投げハメ（E・本田の場合は大パンチのつかみが有効）で一気にとどめ。特に私はシリーズ通して女キャラとバラをくわえた奴（バルログ）は必ずハメ殺していました。どーもすいません。

ちなみに私の周りではストⅡのころキャラ差を解消するため投げハメが公然と行われていました。今でこそ、その善悪が問われていますが、それが「巧い」と言われたことはあっても「汚い」と言われ



ガイルの２回転大足払いの間に踏み込んで、



投げるといった荒技も可能（激ムズ）。



跳び込ませて足払いで転ばせる。これが本田モード。



ガイル・ヨガ・春麗に対してはサバ折り後…、



ハラでめくることができた。この後さらにハメる。

■人気投票（ストⅡ増刊より）

	好き(使っている)	嫌い
春麗	178	51
リュウ	66	12
ケン	28	68
ガイル	97	61
本田	67	16
ダルシム	63	39
ザンギエフ	28	39
ブランカ	34	84
バルログ	39	74
サガット	6	40
バイソン	3	46
ベガ	10	63

たことは一度もなかったと思います。当時そうでもしないとガイルやダルシムには絶対に勝てなかったし、ハメて勝ってもヒーローになれました。現在の状況が広まったのは「真空投げ」かストⅡダッシュのサイコ投げからのように思います。

ちなみに当時のハメはマジでハメっぽかったが、今言われているハメはなんか違うと思うのは私だけでしょうか。ただしその是非についてとやかくいうつもりはありません。

さてストⅡシリーズはこの後スーパーストリートファイターⅡエックスまで続いていくわけですが、新作がでる度にマイキャラの変更に一喜一憂したもの。

個人的には初代、ターボが好き。スーパーストⅡエックスのE・本田は確かに強かったが、安易に勝ててしまうので対リュウ戦以外のドキドキ感が少なかったなあ。しかもちょっと気恥ずかしいがぶっちゃけた話、一夜漬けプレイヤーに聖域を冒されたような気もしたし…。女々しい話だけど、相撲に恋をした男の戯言と聞き流してね。

まあオレと相撲の思い出について語るこのコーナー。毒にも薬にもならない話ですが、女キャラファンの陰に潜むこういうマニアの気持ちを代弁したつもりです。単に自分のマイキャラにたいする思い入れを熱く語ってみただけかな。

しかしAce氏のときメモ対戦ぱずるだまの記事にはまだまだ及ばないようですね。精進します。

■ストⅡダイヤグラム(増刊バージョン)

	ガイル	ダルシム	春麗	ブランカ	リュウ・ケン	本田	ザンギエフ	計
ガイル		5	6	7	6	8	8	40
ダルシム	5		5	4	7	6	8	35
春麗	4	5		6	6	4	6	31
ブランカ	3	6	4		6	4	6	29
リュウ・ケン	4	3	4	4		7	7	29
本田	2	4	6	6	3		7	28
ザンギエフ	2	2	4	4	3	3		18

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル （株）新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の60円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

今回紹介する本の、6冊目と8冊目は、僕の勝手な判断で、掲載を表紙でなく内容の1頁にしてあります。表紙掲載では、本の内容についての情報を紹介するのに不十分であると判断したためです。

このやり方に関して、賛成、反対、その他にも何か意見があればお手紙をください。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、6月15日発売号締め切りは5月4日、6月30日発売号締め切りは5月15日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「7月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

しっかりしろ相手はポリゴンだ



GASE発行、B5判オフ46頁表紙2色。500円の無記名小為替＋240円切手で。

「晶の貧乏秘話を元にしたオールギャグマンガです」

ジャッキー、リオンが、アキラの道場を訪ねて、というギャグストーリー。中途半端に終わってるのが残念だが、テンポよく読み進められる。

（〒950 新潟県新潟市近江1-3711 ハイムワタナベ201号室 佐藤裕美）

It'sサムライSHOW



MAUVE DISH発行、A4判オフ24頁。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「新サムスピのギャグ本です。閑丸多めですがほぼオールキャラ出てます」

覇、閑、幻、リムが多めの、ショートギャグ&4コマ。この本の閑丸は、かわいい顔して、実はけっこう攻ノリ。

（〒355-03 埼玉県比企郡幾川村瀬戸325-3 大川靖代）

龍虎の拳SPECIAL



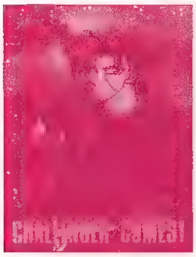
トリガラ星人を研究する会発行、B5判オフ136頁表紙カラー。1000円の無記名小為替＋390円切手で。

「龍虎1&2のストーリー漫画です。オマケで変なコスプレ漫画なども載っています」

流行のうまいタイプではないが、しっかりストーリーを追ってのギャグは手慣れた感がある。ただし、もうひとひねりして、単なる子供向け漫画を超えたものにしよう。

（〒479 愛知県常滑市保示町2-143-3 村田聡）

CHALLENGER COMES 1



挑戦者乱入ぶろじぇくと発行、B5判オフ64頁表紙カラー箔押し。300円の無記名小為替にて。

「VF2のオールキャラ本」

影を主人公にした、半オリジナル28頁をメインに、その他ショートギャグなど。表紙が気に入ったら読んでみよう。

（〒670 兵庫県姫路市町坪71 福永勇）

Quaranta



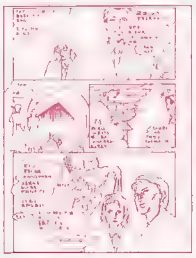
Cardinal発行、B5判オフ64頁表紙3色。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ガキの頃の京と庵がこんなだったらなあ、という話です」

少年の頃の、京と庵の出会い。そして、今へ続く確執のはじまり。すべてはもはや過ぎた幻にすぎないのだろうか。

（〒603 京都府京都市北区紫竹西北町15 ハイツラミ武田408号室 下道沙織）

⊗-FILES



エンドルフィン・カンパニー発行、B5判コピー14頁。100円の無記名小為替＋190円切手にて。

「⊗-MENのバカ本です。X-ファイルのファンもOK」

モルダーとスカリーが追った二つの事件。ファイルネームは「爪」と「鋼」。シブさを漂わせ、なおかつお馬鹿なギャグ本。頁が少ないのが残念。

（〒600 京都府京都市下京区岩上通高辻上ル徳屋町430 和晃第二ハイツ602 福川秀典）

天下無敵のコクハク日和



うにいくら丼発行、B5判オフ56頁表紙カラー。700円の無記名小為替＋240円切手にて。

「マンガばかりで、けっこう気に入った出来になりました」

ギャグありシリアスありのときメモ本。シリアスは練り不足な点も多いが、絵柄のかわいさで魅せる。如月、館林、詩織の出演多し。

（〒185 東京都国分寺市本多2-7-10-203 今野和子）

Frontier



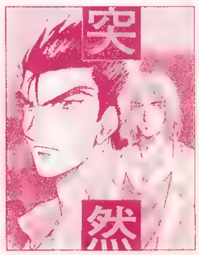
すがおのえんぜる発行、A5判オフ68頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手で。

「ロマサガのバーバラ中心の長編1本で構成した本です」

バーバラの一座、バーバラとナタリーにスポットをあてた、オリジナル色の強いハートウォームストーリー。

（〒606 京都府京都市左京区一乗寺北大丸町22-140 大西小百合）

突然



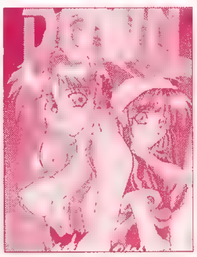
残留不可発行、A5判オフ50頁表紙2色。400円の無記名小為替＋240円切手で。

「リュウ×ケンONLYのコミックandノベル本です」

ストⅡVの二人。再会シーンを中心に、二人の心と体の近づき方を描く。18禁指定。

（〒359 埼玉県所沢市美原町1-2927-13 新所沢マンション210号 堤章江）

DOWN



電動森永発行、B5判オフ68頁表紙カラー。800円の無記名小為替＋240円切手にて。

「SNKスペシャルですので、ファンの方もそうでない方もチェック入れてみてください」

執筆4人、5本の漫画でリム、アテナ、ユリ、マイ、キングを描く。18禁指定。

（〒510 三重県四日市郵便局私書箱119号「DM」通販係）

●ハガキ掲載希望の人は右頁の投稿規定も熟読してください。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。

伝言板



素晴シキメキシコ連携(仮)
会員求ム。鉄拳と大山倍達ファンとか。
交流の会(遊び歩く)です。
ToKYO出撃できる人歓迎。
オフ、飲み、ゲーム、その他の会、
格闘技観戦会もアリ キック。
男女不問、80円切手同封で
下記マデ。
〒155 東京都世田谷区北沢
3-10-15 鈴木荘
川村方WMCマデ
※独りで遊ぶなら、彼氏、彼女、友ダチ作りにウチに来なさいな。



まだ×2 使用済切手・テレカ集めています。
使用済切手とは消印のついている文字通り、使用済の切手です。福祉に活用できるんです。
未使用の90円切手を同封して下されば、下らないけど、小川の自作シールをお礼で送ってます。(↑ニーゆーやつ。K.O.F. サムスピ、ストIIシリーズ、ヴァンプH、マーヴルS.H.が有りマス) 世間に役立つまじめな活動です。年中無休で受け付けてるんで、いつでもどうぞ。「シールはいらぬ〜ぞ」という方も、お礼状だけは出したいので、リターンアドレスは書いていただきたいです。 ・以上・
横浜市旭区左近山2-18-103
小川 景 (〒241) 迄





会員様 常時 ボシュウ!!
WORLD UTOPIA
ゲーム、アニメ、マンガ など "よろず" サークルです。ゲームやアニメは少ししかわからない、絵を描くのは苦手という方でも大カンゲイです!! 活動は月1回の会報がメインです。会費は1ヵ月 90円切手1枚でOK♪ 老若男女問いません。興味を持たれた方は80円切手同封の上、下記までご連絡下さい。
〒648-02
和歌山県伊都郡高野町花坂580
西垣内方「W.U」係 まで



アーケードゲーム同人誌即売会
ヴァーチャルヘヴン 2nd.!!
1996年 5月26日(日) 10:00〜
東京文具共和会館1〜4F
(JR.都営線 浅草橋駅より歩いて5分!!)
※サークル参加はメ切りました
直参270スペース、委託50スペースのヴァージョンUPでおとどけします。
コスプレもOK!!
みんなあそびにきてね!!
お問い合わせは
〒243
厚木市恩名1216
フィールドハイツ10F
遠藤さとみ
(供) 3rdもあるです。



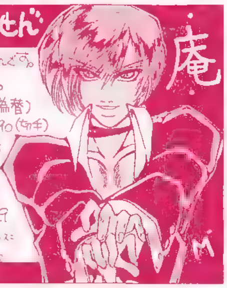
会員サマ募集っっ!
よろずサークル『デジャヴ』では会員サマを募集しています!!
春・夏・冬の年3回会報を発行してます。
詳しくは80円切手と宛名カード同封で右記まで。
案内誌(!?)を送ります!!
〒236
神奈川県横浜市金沢区並木3丁目7-12-109
平井 あき子 まで
年齢 性別 問いません。お手紙待ってます。



VAMPIRE (ブルー) HUNTERビンセン。
B6サイズの20種類が1枚ずつです。(ホール20トキャノクター)
1枚に1人ずつ、全キャラ+ギル・マルタ・アニタ様などが加わります。絵柄は(←)こんなのです。
お申し込みの際、
●100円の無記名小為替(×申し込み数)
●130円切手(2つ以上は190円)
●希望者にはカラーイラストをつけますので、好きなキャラ1人指定して下さい。
〒851-01
長崎市かき道2丁目6-16 A-6 倉田(方) 槻谷皇也



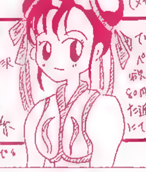
会員様求集
ゲーム中心よろずサークル"乱舞商店街"では、会員を募集してます。月一回の会報発行がメインの活動です。案内書がほしい方は、80円切手同封で下記の住所へ
年令性別不問! 女性、市内の人カンゲイ!
063 札幌市西区山の手2条11丁目5-12 高島孝治(たかしま こうじ)まで
(女性歓迎!)



KYO & IORI びんせん
KOF'95版京と庵のカラー便せんです。
✿2種×6枚=12枚入。
✿1部 ¥200(無記名小為替)
✿送料 1部¥130・2部¥190(切手)
その他 ペーパーありますので興味ある方は¥80切手同封にてお問い合わせ下さい。〒329-12
栃木県塩谷郡高根沢町宝積寺2314-29
橋本英子 まで。



会員様募集!
我がサークル『龍の巣』はゲーム中心に活動しています。
主な活動内容は月一回の会報や、年二回のイベントなどなど。小説 イラスト まんが なんでもOK!
興味を持たれた方は80円切手同封の上下記までご連絡下さい。
〒151
東京都渋谷区幡ヶ谷2-1-3藤井ビル5-C
木島 康明
(年齢・性別不問 常時募集)



『CM原稿募集』
■1ジャンルのCMペーパーをつくります。つきましてCM募集します。
1SP ▶ たて5.5×よこ7 (cm)
2SP ▶ たて5.5×よこ14 (cm)
■1SPあたり200円です。
■料金分無記名小為替+原稿にて。(メ切りなし)
〒323
栃木県小山市喜沢662-47
池田方
「CM」係 まで。
できあがったペーパーが欲しい方は80円切手を封、返信用封筒にて左記まで。

「EXCHANGE」パズル

出題：後村宏君(東京都)
監修：APAPA

EXCHANGE　問題

A	ル	ン	オ	デ	ヤ	フ	リ	ー
B	パ	ン	ユ	デ	エ	ア	キ	ー
C	ル	ン	ウ	ジ	カ	ア	リ	ウ
D	ル	イ	ユ	シ	カ	ツ	ル	ウ
E	ル	ラ	オ	リ	エ	ツ	キ	ラ
F	ル	ラ	ユ	リ	ヤ	フ	キ	ラ
G	ル	イ	ユ	ジ	カ	フ	キ	ー
H	ル	ン	サ	シ	ヤ	ゲ	ル	ー

キャラ表

・ジェフリー　・アキラ　・リオン　・パイ
・ジャッキー　・ウルフ　・カゲ　・ラウ
・デュラル　・シュン　・サラ

投稿常連だった後村くんの、ひさびさの投稿パズルだ。
読者対読者の頭脳対決。ほらそこの君、逃げださないよ～に。

解き方

今回のパズルの基本は『シークワーズ』。ただし、そのシークワーズの盤面も、自分で完成させなくてはいけない問題なのだ。

盤面の作り方は、A～Hのブロックの位置を入れ替えるだけ。もちろんブロック内の文字は並べ替えたりしてはいけません。

そうしてブロックを任意に並べ替え、最初と同様に8×8の文字盤面を作ったら、その中から、キャラ表にあるキャラ名を、なるべくたくさん探し出してください。

読む方向は、縦、横、斜めの8方向で、大文字、小文字の区別はありません。

さて、そこで今回の解答は『いちばんたくさんキャラ名を探し出せるブロックの並べ方』と『何人のキャラ名が探し出せるか』のペアとします。例えば『上からACEGBDFHで9人』というようにして答えてください。人数のかわりに、見つけられたキャラ名を列記してくれてもOK。

解答が出たら、それを官製葉書の裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　新声社ゲーメスト編集部『EXCHANGEパズル』係宛に送ってくれ。ちなみにイラストは当落には関係ないぞ。

しめきりは5月15日必着。

正解者の中から、社稷之器(しゃしょくのき)（おおげさ～）たる5名を選んで「豪華な粗品」を、今回の問題提供者の後村君には記念品を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題アイデアも募集中。既にやったアイデアでの再出題リクエストも受け付けてるぞ。では、知恵と勇気?で解いてくれ!!

当選者発表

前回の『独』パズルは、正答率92%、正解者難易度アンケートはVH2%、H34%、N27%、E24%、VE6%、無回答7%と、難中心ではあるものの、激難は少なく、普通から易までちらばった結果となりました。

人によって、難易度の感触は差があるものの、難しすぎ、簡単すぎ、という人は少なかったというところですな。よしよし。

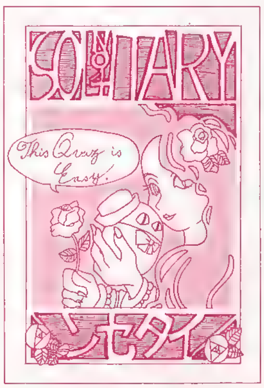
♣当選者♣

PN　柊☆雅君(茨城県)
PN　世志樹君(岐阜県)
松岡宏美さん(岐阜県)
PN　TomCatさん(奈良県)
PN　村崎じぇいむ君(奈良県)

以上5名。おめでと～。ん、妙に県が偏ったな、フシギ～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

藤木亮君、僕は高校出てから2年間遊んで、それから大学に行ったぞ。その間にライター始めたんだが。MGAひろしげ君、パズル名の『独』は、各列に同じ文字が独りという意味よ。くりすさん、問題考えている方は……って、僕なんスけどぉ。かたせきりさん、漢字違う。MEG君、美樹原さんの声が好き。一条トキオさん、消印べったり。迅雷君、パズル案待ってる。しーつーびー君、継続は力なり。KEN君、妙なこと試さないよ～に。勇者の使い手くん、自分をなんとかしなさ～い。井上博之君、知識は生かせてこそだぜ。S・REM君、立体造形は苦手なんだなあ。青木仲幸君、ひねるのは答える側の役目。阿僧祇那由多君、慣れると文字のままでもいけるよ～になるぜ。眠多さん、うちの弁慶って名のハムスター♀は長生きしたなぁ。ルシファー君、残念賞は何も貰えないから残念なのだ。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また次回のパズルコーナーで会いましょ～。

今月の残念賞



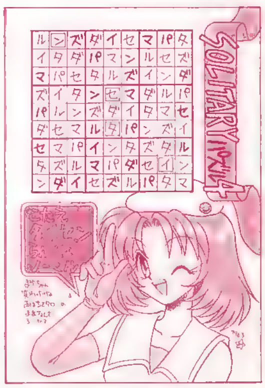
PN　高橋奈子さん(東京都)㊣
今月のM改ハガキはこれだっ。ゲー太郎の目がなんか良いな。



PN　かきのたね君(愛知県)㊣
エルフねたに戻ったかきのたね君。今度は男がやられ役ナリ。



PN　宇藤圭子さん(埼玉県)㊣
今度は紐緒さんの登場。パズルは頭脳を錆びさせない潤滑油にね。



PN　無限大君（兵庫県）㊣
正解パターンはこれだっ！
帽子のぱずるだまの表情が好き。



PN KNIちゃん(千葉県)㊣
ばにいなモモコである。う～んとっても色っぽ……くない(笑)。

全国通信販売！ リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ストリートファイターZERO2 注文受付中！（その他、新作なんでも予約ＯＫ）

カプコン

ストZERO2	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
スーパーストⅡ	TEL
ブロックブロック（1P付）	10,000
大魔界村	52,000
大魔界村(US)	40,000
戦場の狼Ⅱ	24,000
戦場の狼Ⅱ(US)	18,000
ガンスモーク	38,000
ラッシュ&クラッシュ	17,000
1943改	15,000
エグゼドエグゼス	28,000
ぷにっきぃず	8,000
クイズハテナ？の大冒険	2,500
ロストワールド（US・自作P付）	60,000
虎への道	8,000
バルガス(?)	6,000
ブラックドラゴン	18,000
キャディラックス	22,000
ファイナルワッカッカッ！	……？
ストⅡダッシュ	6,000
ストⅡダッシュターボ(?)	6,000

コナミ

セクシーパロディウス	TEL
スラムダンク2	TEL
沙羅曼蛇2	TEL
ときメモ対戦ぱずるだま	TEL
ツインビーヤッホー！	TEL
極上パロディウス！	TEL
ドラグーンマイト	TEL
ゴルフィンググレイツ2(P付)	48,000
プーヤン	30,000
ロックンロープ	35,000
アミダー(?)	10,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	5,000
対戦ぱずるだま	TEL
進め！対戦ぱずるだま	TEL
進め電波だますかす	……？
ファイナライザー	10,000
パンクショット	3,000
（私は好きです。2人協力プレイがおすすめ）	
出たな!!ツインビー	14,000
エイリアンズ	22,000
ジュノファースト	30,000
ジュノファースト(US)	25,000
スーパー亀忍者	8,000
忍者タートルズ	8,000
T.M.N.T.	8,000
（あれっ！上の3つって同じかな？）	
タイムパイロット(?)	15,000
タイムパイロット'84	25,000
ハイパーオリンピック	15,000
（4P用ハーネス作れます 5,000）	
ミスティックウォリアーズ	40,000
魔獣の王国（ポスター付）	60,000
グラディウスⅢ	30,000
サプライズアタック	5,000
ロードファイター	8,000
サーカスチャーリー	12,000
サーカスチャーリー(?)	8,000
クライムファイターズ	10,000
クライムファイターズ2	10,000
スクランブル	30,000
スクランブル(?)	22,000
スーパーバスケットボール	3,000
イーアルカンフー	8,000
フロッガー(セガ)	13,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
スーパー魂斗羅	35,000
ジャングラー(?)	15,000
ストラテジーX	25,000
スーパーヘリ(?)	14,000
パロディウスだ！	12,000
恋のホットロック	75,000

ナムコ

ソウルエッジ	TEL
鉄拳2 Ver.B	TEL
ナムコクラシックVol.1	TEL
ナムコクラシックVol.2	TEL
スティールガンナー2	60,000
（自作P付・鉄板付）	
メルヘンメイズ	45,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ'94	5,000
フォゾン	100,000
パックランド	48,000
ドラゴンバスター	38,000
ゼビウス	18,000
スカイキッド	38,000
使い切った	ボキャブラです
ギャプラス	22,000
ドラゴンスピリット(OLD)	48,000
（NEW Ver.ロム付）	
ドラゴンセイバー	30,000
ニューマンアスレチック	15,000
ティンクルピット	8,000
エメラルディア	6,000
メビュラスレイ	18,000
スーパーパックマン（US・ハーネス付）	35,000
スーパーパックマン(US)	45,000
（ハーネス・日本版純正P付）	
ファイナルラップ3（基板）	15,000
（なんとかPを自作してみようと思っている）	
コズモギャングザビデオ（ロム）	6,000
コズモギャングザパズル	5,000
インディアナジョーンズ（アタリ）	45,000
マーベルランド	33,000
ギャラガ'88	24,000
エアーコンバット（基板のみ）	10,000
パックマニア	28,000
マッピー	40,000
ディグダグ	16,000
アウトフォクシーズ	38,000
ギャラガ(?)	8,000
ボスコニアン	38,000
妖怪道中記	25,000
スーパーワールドコート	6,000
タンクフォース	10,000
未来忍者	40,000
フェリオス	70,000
スプラッターハウス	28,000

セガ

バーチャファイター2.1	TEL
（基板・JAMMA付）	
ファインティングバイパーズ	TEL
（基板・JAMMA付）	
ゴールデンアックスⅡ	40,000
ダークエッジ	28,000
アラビアンファイト	24,000
ドラゴンボールZ(VRVS)	12,000
ぷよぷよ	6,000
ぷよぷよ通	28,000
ジャンプバグ	38,000
ザ・Jリーグ1994（サブ）	2,000
クラッチヒッター	4,000
モンスターレア	12,000
アレックスキッド	24,000
ファンタジーゾーン	24,000
クイズゴーストハンター	3,000
ダイナミックCC（P付）	15,000
フラワー	13,000
ウォーリーを探せ（P無）	3,000
ティップタップ	35,000
ボナンザブラザーズ	セットで 22,000
スクランブルスピリッツ	（同上）
クイズ宿題を忘れました	（同上）
愛情	
チャンピオンベースボール（アルファ）	5,000
チャンピオンベースボール	10,000
（なつかしい純正P付）	
4Dウォリアーズ	30,000
ザクソン	45,000
シャドーダンサー	12,000
ベイルート	3,000
フリーキック（P付）	10,000
フリーキック（P無）	3,000
ソニックブーム	12,000
チョップリフター	10,000
エキサイトリーグ（P無）	2,000
スーパーリーグ（P付）	15,000
所さんのまーまーじゃん	2,000
フラッシュポイント	5,000
ブロクシード	6,000
テトリス	6,000
ミスターバイキング	38,000
ヤマト	35,000
タントアール	3,000
イチダントアール	3,000
スタックコラムス	2,000
ばくばくアニマル（ロム）	2,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	5,000

データイースト

スカルファング	TEL
トライアウト	2,000
ナイトスラッシャーズ	45,000
バーニンラバー(?)	3,000
ハンバーガー(?)	18,000
ザ・ビッグプロレスリング	2,000
ザ・ビッグプロレスリング(?)	1,000
ジェネシス	12,000
プロゴルフ	1,500
プロテニス	1,500
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ）	35,000
ウエスタンエクスプレス(US)	9,000
コンペティションゴルフ	2,000
ドラゴンニンジャ	7,000
B-ウイング	28,000
ドラゴンガン（自作P付）	38,000
アクトフェンサー	7,000
ファイティングファンタジー	15,000
デスブレイド	6,000
ロボコップ	8,000
水滸演武（ロム）	5,000

タイトー

レイストーム	TEL
サイキックフォース	TEL
F-3シリーズ色々	TEL
WGP	9,000
バトルシャーク（自作P付）	15,000
女子バレーボール	ウホウホ
バブルシンフォニー（サブ）	TEL
クイズシアター（サブ）	3,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	5,000
タイトーF-2マザー	6,000
クイズ地球防衛軍（F2サブ）	700
マージャンクエスト（F2サブ）	700
苦胃頭捕物帳（F2サブ）	700
ルナーク（F2サブ）	2,000
ダイノレックス（F2サブ）	5,000
鳴呼栄光の甲子園（F2サブ）	500
キャメルトライ（P付）	25,000
メタルブラック	48,000
ガンフロンティア	45,000
Dr.トッペル探険隊	8,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	2,000
ピット&ラン	5,000
ハレーズコメット	15,000
アルペンスキー	45,000
カイザーナックル（サブ）	4,000
パラメデス	4,000
VSスマッシュ	4,000
パニックロード（純正P付）	12,000
龍神	15,000
スラップショット	15,000
スペースインベーダーDX	12,000
タイガーヘリ	8,000
チャイニーズヒーロー	3,000
スーパーライダー	12,000
シーファイターポセイドン	18,000
ジャングルキング	35,000
ジャングルキング(US)	28,000
究極タイガー	12,000
給食タイマー	……？
エンパイアシティ1931	7,000
エキサイティングアワー	5,000
グレートソードマン	15,000
レインボーアイランドEX	18,000
リングファイター	3,000
イグジーザス	25,000
リターンオブザインベーダーズ	13,000
ナックルジョー	12,000
ファニーマウス（中央リース）	18,000
キック&ラン	5,000
逆鱗弾（サブ）	TEL
森口博子	∞
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（サブ）	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM〜7:30PM
通販TEL……10:00AM〜10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

NEO・GEO 通信販売 SNK®代理店

全国に宅配いたします

〈NG〉CDコーナー



●ネオジオ CDZ ¥39,800（税込¥40,990）

●ネオジオCD 定価¥49,800➡ ¥25,800（税込¥26,570）

予約受付中／6月発売予定

●龍虎の拳外伝 限定版 定価¥8,800➡ ¥7,262（税込¥7,480）
●龍虎の拳外伝 定価¥7,800➡ ¥6,291（税込¥6,480）

●リアルバウト餓狼伝説	定価¥8,800➡	¥6,980	(税込¥7,190)
●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	定価¥8,800➡	¥6,980	(税込¥7,190)
●ステークスウィナー	定価¥7,800➡	¥6,291	(税込¥6,480)
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	定価¥8,800➡	¥6,408	(税込¥6,600)

ネオジオCDソフト大激安!!（税込）

オール ¥1,980
●ファイターズヒストリーダイナマイト
●ゴーストパイロット
●サイバーリップ
●ナム−1975
●サッカーブロール
●ビューポイント
●ニンジャコンバット
●ジョイ・ジョイ・キッド
●ラギ
●ミューテイションネイション
●トッププレイヤーズゴルフ
●2020年スーパーベースボール
●パワースパイクスII
●得点王2
●風雲黙示録
●サムライスピリッツ
●餓狼伝説3

オール ¥2,980
●戦国伝承2
●ダンクドリーム
●ネオジオCDスペシャル
●天外魔境真伝

オール ¥3,980
●痛快ガンガン行進曲
●押しだしジントリック

オール ¥4,980
●ギャラクシーファイト
●ADKワールド

オール ¥5,980
●ソニックウィングス3
●ゴウカイザー

〈NG〉カセットコーナー

●ネオジオ本体 定価¥48,800➡ ¥21,800（税込¥22,450）



★アート・オブ・ファイティング 龍虎の拳外伝 新製品
定価¥32,000➡ ¥26,800（税込¥27,600）

●神凰拳 5月発売予定 予約受付中！



●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
定価¥32,000
➡ ¥7,748（税込¥7,980）



●リアルバウト餓狼伝説
定価¥34,000 大幅値下げ
➡ ¥21,165（税込¥21,800）

カセット大激安!!（オール新品・税込）

●真サムライスピリッツ	¥1,980
●みなさんのおかげさまです！	¥3,980
●リーグボウリング	¥3,980
●得点王3	¥5,980
●ギャラクシーファイト	¥7,980
●ソニックウイングス3	¥9,800

パーツ NEO・GEO/NEO・GEO CD共通

●ファイティングスティックNEO II	定価¥5,980➡	¥4,980
●コントローラープロ	定価¥3,900➡	¥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800➡	¥1,670
●RFコンバーター	定価¥2,600➡	¥2,600
●RGBケーブル	定価¥2,200➡	¥2,200
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200➡	¥1,200
●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600➡	¥6,980

中古コーナー（税込）

機種	タイトル	販売価格
ネオジオCD	●ネオジオCD（限定モデル）	¥17,800
	●ネオジオCD本体	¥17,800
	●餓狼伝説3	¥1,480
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥980
ネオジオ・カセット	●ネオジオ本体	¥9,800
	●リアルバウト餓狼伝説	¥19,800
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	¥16,800
	●ソニックウィングス3	¥7,980
	●餓狼伝説3	¥7,980
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥5,980
	●龍虎の拳2	¥3,980
	●龍虎の拳	¥3,980
	●餓狼伝説スペシャル	¥1,980
	●サムライスピリッツ	¥1,980
	●ワールドヒーローズ	¥1,980
	●ワールドヒーローズ2	¥1,980
	●真サムライスピリッツ	¥980
	●餓狼伝説	¥480

※その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり！
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

新製品 ●XRGB-1 定価¥26,800➡ ¥24,800（税込）
NG、SS、PS、SFCなどをパソコン用の美しいRGBディスプレイで楽しめる変換装置です。

NEC

新製品 これからはゲームを創る時代!!お手持ちのPC98につなぐだけでオリジナルゲームの開発OK。PC-FXの全ソフトもそのまま遊べます。

ゲームアクセラレーターボード PC-FXGA ＋ スターターキット GMAKER

キャンペーンセット価格 定価¥65,800 ➡ ¥45,800（税込¥47,170）

PC-FX 定価¥49,800➡ ¥29,800（税込¥30,690）

PC-FXソフト&パーツ（税込）

●同級生2（5/24）	¥7,700	●天地無用！魎皇鬼（4月）	¥7,700
●ボイスパラダイス（5/17）	¥7,700	●リターン・トゥ・ゾーク	¥4,980
●銀河お嬢様伝説ユナ	¥6,980	●パワードール	¥6,980
●デア ラングリッサー	¥6,980	●スーパーパワーリーグ	¥7,700
●スーパーリアル麻雀PV	¥6,980	●お嬢様捜査網（5月）	¥6,830
●ミラークルム	¥6,980	●アニメフリーク 各種	¥5,980
●アニメフリークVol.3	¥5,980	●紺碧の艦隊	¥3,980
●ルナティックドーン	¥7,980	●バトルヒート	¥1,980
●アンジェリークスペシャル	¥6,980	●卒業II	¥2,480
●キューティハニー	¥6,980	●全日本女子プロレス	¥1,980
●FXパッド	¥2,980	●FXマウス	¥3,000
●バックアップメモリーパック	¥4,980		

DUO-R 定価¥39,800➡ ¥9,980（税込¥10,280）

DUO-R 対応ソフト（税込）

●ときめきメモリアル	¥6,980	●デ・ジャ	¥5,980
●スチームハーツ	¥6,800	●しあわせうさぎ	¥8,980
●同級生	¥4,980	●しあわせうさぎ2	¥9,980
●銀河お嬢様伝説ユナ2	¥3,980	●天外魔境ジライア（SCD版）	¥980

LaserActive NEC レーザーアクティブ（LD-ROM²パック付）

定価¥128,800 ➡ ¥36,800（税込¥37,800）

NECレーザーアクティブ（LD-ROM²パック）＋MEGA-LDパック
合計定価¥167,800 ➡ ¥49,800（税込¥51,290）

◎各パックも別売でスタンバイ ¥14,800（税込¥15,240）

LDソフト オール ¥1,980（税込）

LD-ROM²対応
●ヴァジュラ
●3Dミュージアム
●クイズエコノザウルス
●悪魔の審判
●マンハッタンレクイエム

MEGA-LD対応
●I WILL ●ピラミッドパトロール
●グレートピラミッド
●ロケットコースター
●ザッピング教養
●バーチャルカメラマン2

SEGA SATURN



★セガサターン ¥20,000（税込¥20,600）

新品 SSソフト在庫大処分激安セール!!（数量限定）

オール ¥980（税込）
●学校のコワイウワサ花子さんがきた ●ゆみみみっくす リミックス

オール ¥1,480（税込）
●ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
●水滸演武 ●レースドライビン
●新・忍伝 ●ダークシード

オール ¥1,980（税込）
●実況パワフルプロ野球'95 ●ワンチャイコネクション
●平成天才バカボン ●ただいま惑星開拓中
●出たなツインビーヤッホー ●ファンタムゲートI

オール ¥2,980（税込）
●完全中継プロ野球グレイテストナイン ●シャイニング・ウィズダム
●卒業II ●リグロードサーガ ●バーチャルバレーボール
●魔法剣士レイアース ●RAMPO

オール ¥3,980（税込）
●ウイニングポストEX ●ガンバード
●ダライアス外伝 ●パンツァードラグーン
●ペブルビーチゴルフリンクス ●将棋まつり

新作ソフト予約受付中!!

5月発売予定

日	タイトル	価格	税込
17日	●慶応遊撃隊 活劇編	¥5,220	(税込¥5,380)
	●ときめき麻雀グラフィティ（18才以上）	¥5,220	(税込¥5,380)
	●スーパーリアル麻雀PVI（18才以上）	¥7,748	(税込¥7,980)
24日	●ソード&ソーサリー	¥5,220	(税込¥5,380)
	●メタルブラック	¥6,120	(税込¥6,300)
	●誕生S 〜 PURE 〜	¥5,220	(税込¥5,380)
31日	●餓狼伝説3	¥6,120	(税込¥6,300)
	●ウィザードリィVI&VIIコンプリート	¥6,120	(税込¥6,300)
	●ソニックウイングススペシャル	¥6,980	(税込¥7,190)
下旬	●ドラゴンボールZ ドラゴンボール伝説	¥5,220	(税込¥5,380)

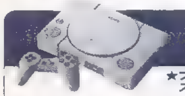
おすすめ人気ソフトコーナー

●ヴァンパイアハンター	¥4,835	(税込¥4,980)
●パンツァードラグーンツヴァイ	¥4,835	(税込¥4,980)
●野々村病院の人々（18才以上）	¥6,120	(税込¥6,300)
●爆れつハンター	¥7,920	(税込¥8,160)
●トア 〜精霊王紀伝 〜	¥5,220	(税込¥5,380)
●デビルサマナー 悪魔全書	¥2,816	(税込¥2,900)
●首領蜂（ドンパチ）	¥5,220	(税込¥5,380)

パーツコーナー（税込）

●コントロールパッド	➡¥2,500	●ミッションスティック	➡¥7,230
●バーチャスティック	➡¥4,480	●プロアクションリプレイSS	➡¥7,980
●ファイティングスティックSS	➡¥5,480	●RGBケーブル	➡¥2,500
●リアルアーケードVF	➡¥3,980	●S端子ケーブル	➡¥2,000
●パワーメモリー	➡¥4,800	●RFユニット	➡¥2,000

PlayStation



★プレイステーション ¥24,800（税込¥25,540）

●ときめきメモリアル プライベートコレクション	¥3,800		
●ギャラクシアン3	¥5,800	●ロックマンX3	¥5,800
●ジャンピングフラッシュ！2	¥5,800	●鉄拳2	¥5,800

各店にて取り扱い中!!

Nintendo®

●サテラビュー ¥18,000（税込）
●8Mメモリーパック ¥5,000（税込）
●バーチャルボーイ ソフト10本付
定価¥64,000以上➡ ¥12,800（税込）

支払方法

①代引（商品代金＋送料800円〜 ＋代引手数料400円〜）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円〜）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482-3093
受付時間 11:00〜21:00

㊟
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。
●通信販売は本店のみです

お近くのお客様はご来店下さい

TVゲーム専門店



一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

●御器所店／名古屋市昭和区石仏町 （御器所西友・南） ☎841-6286
●南区店／名古屋市南区鳥栖町 （桜本町交差点・北） ☎824-0054
●大曽根店／名古屋市北区東大曽根 （大曽根交差点・北） ☎955-8242
●ビルフェロー桑名店／桑名サティ3F 4月20日オープン
●ビルフェロー高岡店／高岡サティ1F ☎(0766)21-6900


ベガの脅威的なパワーに押されるローズ……
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
Round.17 中平正彦
ローーーズ!!!!



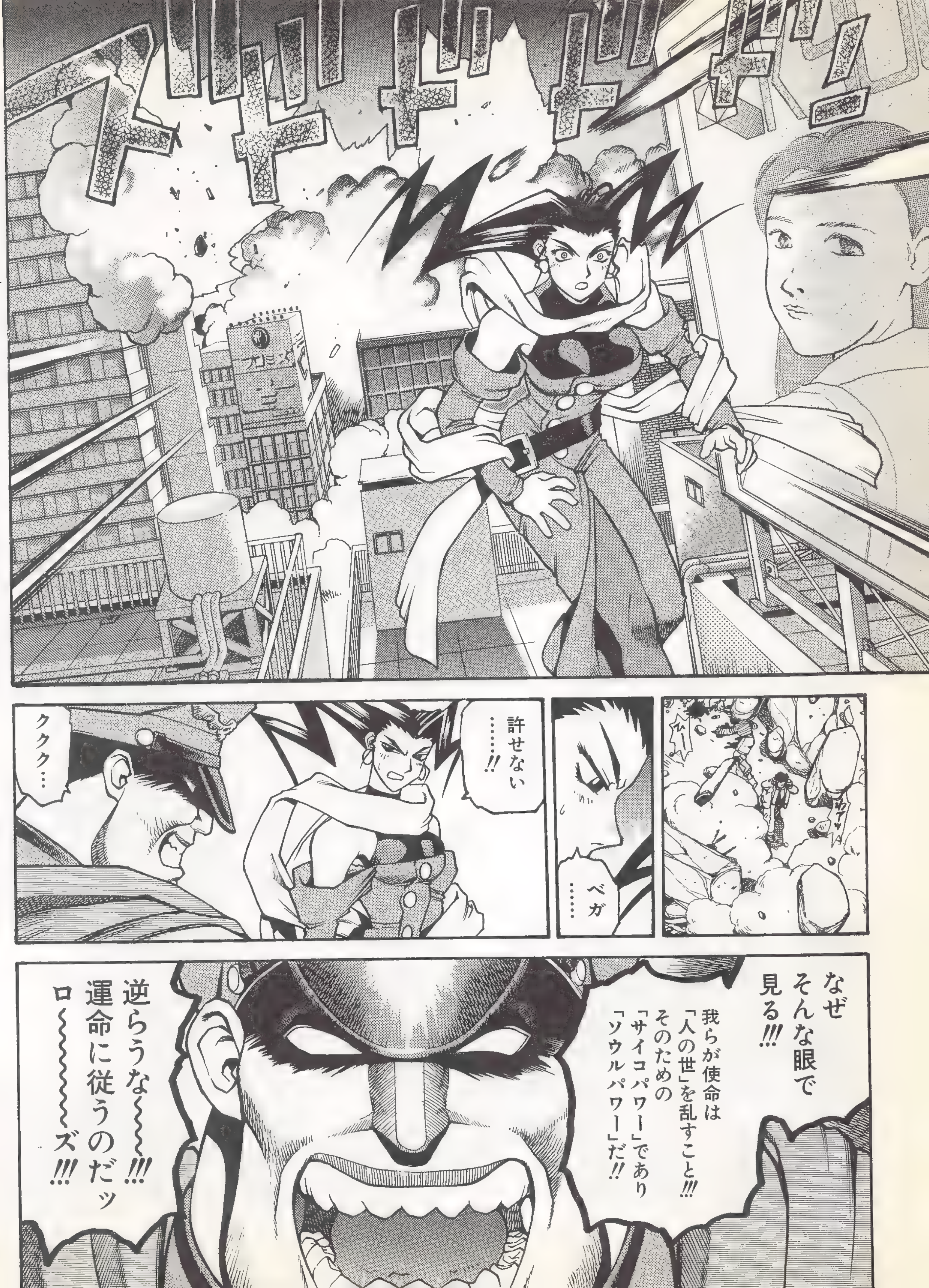
ウウ…


ぐら…
……
ぬん!!!
むああ

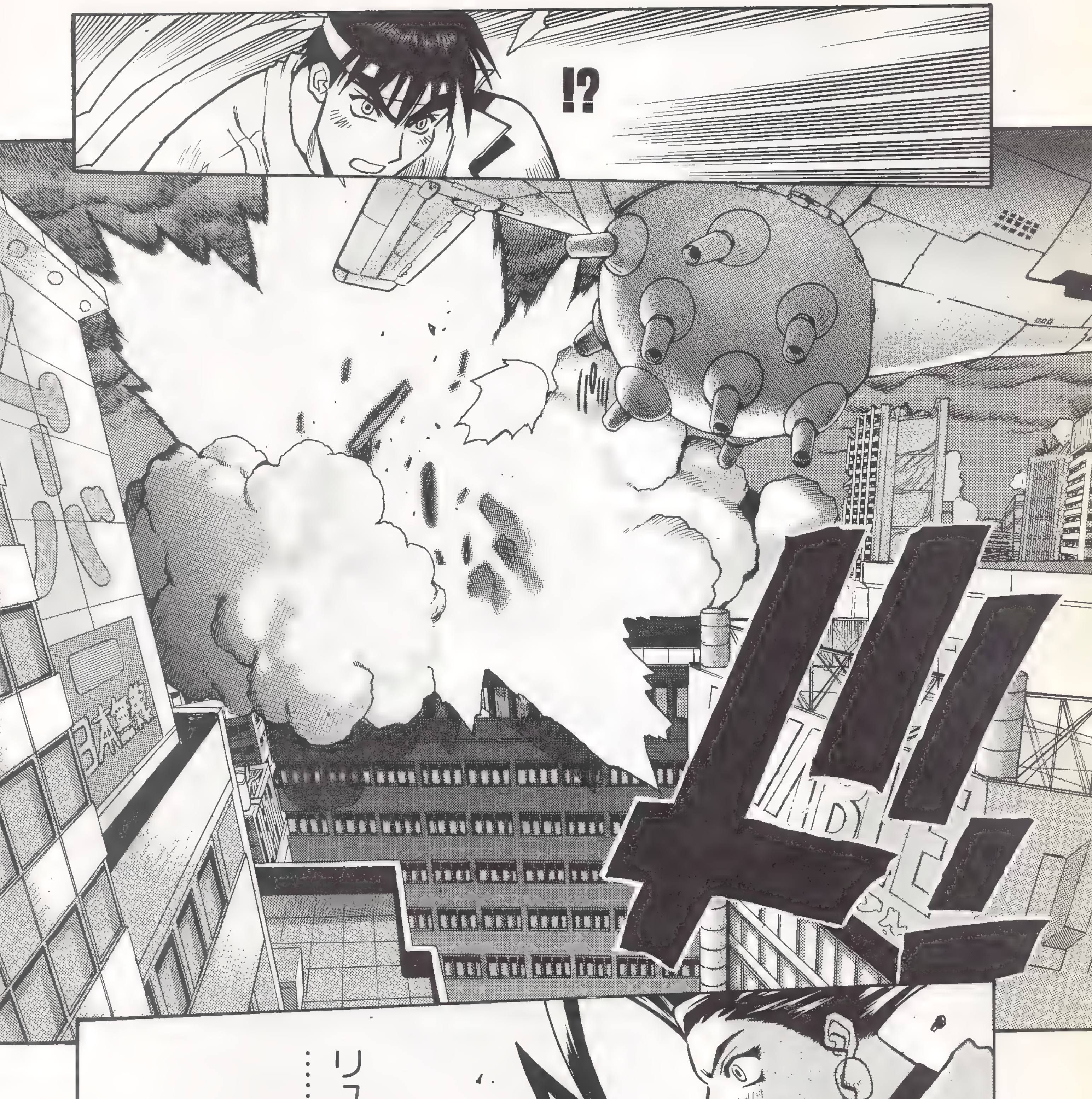


うおおお〜〜〜〜ッ
ロ———ズう!!!
くそう…体さえ!!…体さえ動けばー!!
く……
ム〜ンサイコショーット!!!


ドガ
キィン
ムハ〜〜〜!!! 眠い攻めだぞ ロ〜〜〜〜ズ!!!
ドリルゥ
ど〜〜〜れ!! 少しばかり 盛り上げて やろうか 〜〜〜〜!!
バルログ 12時に砲撃!!!
!!


ズドドドド!
許せない……!!
ククク…
ベガ……
ひー
わァ
なぜそんな眼で見る!!!
我らが使命は「人の世」を乱すこと!!!
そのための「サイコパワー」であり「ソウルパワー」だ!!
逆らうな～～～!!!
運命に従うのだッ
ロ～～～～～ズ!!!


——!!
フフ…意志は変わらぬといった顔だな!
ならば貴様の心の支え根こそぎ奪ってやるわ!!
まさか——!!?
まッ…待ちなさ——…


!?
リュウ……!!


すまん 春麗 出遅れた!!
ナッシュ!! 米軍の動向は!?
安保はどうなってんので…
上層部が「情報の収集」の名目で出撃に足止めさせている!! 米軍は身動きできん!!
国連軍も同じ反応だ… 当てにはならんぞ!!
まさか… 国連にまで「シャドルー」の手が…!?
あるいはな!
だがこれで俺の独走を止められる者は居なくなった!! 俺にとっては都合がいい!!
移動要塞を一気に墜してやる!!
来るか春麗!?
ちょっと待ってナッシュ!!
その前に見て欲しいモノがあるの!
先月フランスの兵器マニアが面白いモノを密輸入しようとした事件があってね…
面白いモノ…?



ガガ!
これは…
ゴゴ!
ちょ…ちょっとお!
まッ…待ってったらさくら!
ぜ〜ぜ〜
ぜ〜
だらしないなー!!!
日ごろ運動してないから逃げ遅れちゃうんだよ!!


毎朝毎晩 何十キロも 走り込んでる 女子高生って あんただけよ
何か 言った!??
はいはい 走りますよ 走りますって
ぐにゃ
やだ—— 何か踏んだ——
んが———!!! 放ってくぞ しまいにゃ〜〜〜ッ
ち…ちょっと 大丈夫ですか!?
ロ… ローズ…
ローズ…?
ローズって人が まだ下敷に なってるのね? 待ってて すぐ救け出す からねッ くわ〜〜〜!!!
バカカ……


うぐッ…
ムハア～～～!!!
火砲の直撃を浴びてなお死なぬというのか!!!
と…跳んで来た…?
何なのこのヒト??
ローズが気掛りか小童…?
心配するな…殺しはせぬ!
ローズの「力」は利用価値がある…洗脳した後我が配下に置く!
それこそが…あれ本来の運命なのだ!!


こらッ!!!
ケガ人を
足蹴にするなんて
あなた 悪者ね？
その足を
どけなさい
さもないと…
うるさい
ハエが
——!!!
ッ!!
ククク…
身動き
できないので
あったたな…
ヤッ…
やめろ
ベガ!!
さッ…
さくら!!!



この小娘がなぶり殺しにされてゆく様をじっくり見物してろ!!
やめろ〜〜〜〜ッ!!!
みしみしみし
うッ…
うおおおベガ——ッ!!!


んー？どうだ――？
目前でこの小娘の頭が踏み潰されるのを手も足も出せずにただ見ている気分は…？
助けたいのか？んーー？くやしいだろうなァ〜〜〜!!!
ベガ――ッ!!!
んーん!!いい慟哭だ!!
気分がいい！この小娘を助けてやってもいいかな――！
スッ
だが!!!
我が名を呼び捨てにしたことが気に喰わん!!!やはり殺す!!!
さくら――!!!
ああああああ



NEXT!!


あのバイオハザードのコミックも…？？
カプコン大特集
ストZERO2をはじめ、カプコンの人気ゲームをコミック化！
© CAPCOM
超豪華描き下ろしピンナップ＆インタビュー
本誌初登場!!
雨宮慶太
☆『ゼイラム』『ゼイラム2』『ハカイダー』など斬新な映像で日本映画界を席巻、また、ゲームディレクターとしてプレイステーション用RPGソフト『PAL-神犬伝説』を演出と、多岐に渡る分野で活躍中のあの雨宮慶太監督が、自身の原点といえるイラストレーターとしての仕事をコミックゲーメスト誌上にてご披露！
特撮ファンはもちろんのこと、漫画家・イラストレーターを目指している君たちにもプロの貴重な仕事ぶりが見れるチャンスだ！
©クラウド
[アイドル学園スーチーパイII] 大久保みどり [ザ・キングオブファイターズ'94 外伝] 鷹岬諒 [速攻生徒会] 小川雅史 [あんどろいどパニック] さいとうつかさ [鉄拳2] 式田典史 [CONTINNUE?] ひさの瑠珈
[きさら御用心!!] いのうえ空 [ヴァンパイアハンター] 藤田文士 [スパ2X外伝] 伊藤真美 [城物語] 富士 宏 [豪血寺一族2] 古葉美一 [ワールドヒーローズ2] 雑君保プ [ゲーパロ4コマグランプリ]
最先端大奮発号
6月号はうきうき！
5月19日(土)発売!!
定価550円
月刊コミック
ゲーメスト


新書 古書
取り扱い品目
美少女コミック
同人誌・同人ソフト
各種イベントカタログ
まんが・趣味本など
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか？
H 同人誌 委託 同人ソフト 買切り 大募集
まず！ TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください。
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシ御問合わせください！ 始めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。
ニャン
虎の穴
至新宿
2号店 1号店
至JR銀座線 神田駅
中央通
至銀座線 末広町駅
秋葉原駅 バス亭
公園
至上野
至東京
JR秋葉原駅
至千葉
営業時間
平日 PM12：00～8：00
土.日.祝日 AM10：00～8：00
※年中無休
1号店
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
(特価本.古同人誌買取はこちらへ)
2号店
※3Fは新刊図書コーナー
4Fは新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-8 木村ビル3.4F
☎03-5256-2055
(新刊同人誌委託についてのお問い合わせはこちらへ)
手放すなら、価値の判断できる虎の穴で
全国のH コミック 同人誌 求む！
御電話で連絡後、宅配で御送り下さい。
50冊以上の方 着払い OK！
詳しくはTELにて。
(注)着払いは、成年コミック・同人誌に限る。
1号店☎03-5256-2102
2号店☎03-5256-2055
JR秋葉原駅徒歩2分
貴方の知識や才能を虎の穴で活かして見ませんか!!
スタッフ募集(社員・アルバイト)
ア 時給900円以上 社 月給18万円以上
●応募方法⇨履歴書(写真添付)をTEL後、持参又はご送付下さい。面接日時を設定します。
募集受付 TEL.03-5256-2882
コミック 虎の穴 とらのあな

超兄貴ショーⅡ



1996年４月24日発売
ユーメックス／東芝EMI
CD：TYCY－5490
価格：¥2800（税込み）

「超兄貴ショー」といえば、と～んでもない濃さをもったドラマとサウンドのCDであったが、ついに！いよいよ！その続編が発売された。それがこの「超兄貴ショーⅡ」。だ！内容は前作と同様にドラマとサウンドという内容となっている。当然ながらその内容はよりパワーアップしている。そんなドラマと初代兄貴、葉山氏と二代目、岩崎氏の２人が作り出すサウンドが収録。兄貴フリーク必聴タイトルだ！

筋属バット１号



1996年４月24日発売
ユーメックス／東芝EMI
CD：TYCY－5491
価格：¥2800（税込み）

新たなゲームミュージックの世界をつくった葉山宏治さんといえば、あの熱いシューティングゲーム「超兄貴」の生みの親だ。その「超兄貴」により、今までとは違う、パワフルなサウンドを完成させたのだったが、今まで所属していたNECアベニューを離れ、オリジナルのアルバムとして兄貴フリークのために作った作品がこの「筋属バット１号」だ。新たな「葉山サウンド」が存分に味わえる１枚だ！

ときめき／金月真美



1996年４月26日発売
キングレコード／コナミレーベル
CD：KICA－7700
価格：¥3000（税込み）

ときめきメモリアルのヒロイン藤崎詩織こと金月真美さんのファーストアルバムがついに発売された！以前に発売され、ゲームの中でも人気の高い曲の「もっと！モット！ときめき」「二人の時～forever～」「告白」はもちろん、真美さん自身も３曲を作詞、１曲は作曲を担当している！このCDには、全部で11曲が収録されている。付録は、オールカラー24ページの真美さんのフォトグラフだぞ！

今号の新作情報

DISC BOX



ずるずる

大型連休のゴールデンウィークに突入！今年もいつも通り、前半は新潟県のみつまた・かぐらスキー場でスキーレッスンに参加し、後半は長野県の志賀高原でリゾートスキーヤーになる！今シーズンは異様なスランプになって大変だったが、なんとかそれも脱出できたみたい。雪が重いし、あとは実践あるのみ！さあコブを攻めるぞーっ！

TOP10 3／15～3／31㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	170	速攻生徒会　ドラマCD	KR	KICA-1174	2800円
	2位	—	75	ワルキューレの伝説外伝　ローザの冒険	TR	TDCD-1133	3000円
	3位	—	47	もっと!ときめきメモリアル　MAR	KR	KICA-7686	2800円
	4位	—	33	神凰拳	PC	PCCB-208	1500円
	5位	3	24	REALBOUT餓狼伝説　アレンジ	PC	PCCB-207	2500円
	5位	—	24	モータルコンバット・オリジナルサントラ	PD	POCD-1210	2500円
	5位	—	24	CDドラマ　ときめきメモリアルパート1	KR	KICA-7640	2800円
	8位	2	19	REALBOUT餓狼伝説　オリジナル	PC	PCCB-198	1500円
	8位	—	19	EVANGELION　コレクターズディスクVOL1	GX	REPD-1228	6800円
	8位	—	19	CDドラマときめきメモリアルパート3	KR	KICA-7654	2800円
ビデオトップ10	1位	10	205	鉄拳2	SS	GV-22	4800円
	2位	—	107	REALBOUT餓狼伝説	SS	GV-24	4800円
	3位	—	48	REALBOUT餓狼伝説	PC	PCVP-11853	4800円
	4位	1	18	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	4800円
	5位	5	14	クリアー・ザ・スーチーパイ	CR	COVC-4660	2000円
	6位	2	11	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	7位	—	9	VF2　シュン	TE	TYVH-50	2900円
	8位	3	7	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SS	GV-21	4800円
	8位	5	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ　'95	SS	GV-20	4800円
	8位	8	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ　'95	PC	PCVP-11740	4800円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンターテイメント
SM：ソニーミュージックエンターテインメント　TE：東芝EMI　CR：コロムビアレコード
SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

ぶっちぎりで今回も速攻生徒会が1位をゲット。まだまだいけそうな勢いだ－

2位にはワルキューレ外伝。オールドタイトルではあるが、その力はまだまだ強いようだ。ちょっとオリジナルのVGMが少ないのが気になる。客層が変わってきたかな。

ビデオ編

ドカーンと1位へ！予想通り鉄拳2がトップになった！これでPS版も大丈夫！

2位だが、ポイントはその半分のRB餓狼（SS）、さらに半分でもう1つのRB餓狼（PS）が3位に。餓狼もそろそろリニューアルが必要なのかもしれない。

今号のオススメタイトル

今回オススメするCDは、世界に初めてビデオゲームを送り出したメーカー「アタリ」（アメリカ）のものだ。



「アタリ」のCDは、2枚出ているのだが、その中身は古いものから発売されていなく、日本に入ってきたタイトルが中心となっている。

他にもいろいろと名作があるのだが、今後はそれらが収録されるとベストだ！でもその一部だけでも聴けるのは幸せといえるだろう。

時代がポリゴンゲームになってもそのゲーム性がよければ何にでも化けていけるのが本物のゲームだと思うのだが、それを実現してきているナムコの名作「ゼビウス」が3Dになるのを記念し、その名作をオススメするとしよう。

今から思うと非常に質素なグラフィックに感じるが、当時は、あれほど明確に明暗をつけているシューティングはなかった。立体感がよ～く感じられた作品だった。



買い取り始めました 業者の方は御一報下さい。個人の方は下記の商品しか買い取りません。

買い取り注意事項

●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
●代金は銀行振込させて頂きます。
●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

ア行	
X-MEN(コナミ)	¥9,000
F/A	¥5,000
アウトゾーン	¥4,000
アラビアンマジック	¥11,000
アンダーカバーコップス	¥16,000
アラビアンファイト	¥13,000
ウルトラ闘魂伝説	¥4,000
アクロバットミッション	¥3,000
SDガンダム	¥1,500
SDガンダムレインボー大陸戦記	¥4,000
エイトフォース	¥10,000
アステリクス	¥7,000
大江戸ファイト	¥7,000
カ行	
キャプテンアメリカ	¥6,000
グッドシーカー	¥8,000
海底大戦争	¥20,000
ガンホーキ	¥6,000
クライムファイターズⅡ	¥6,000
剣豪	¥4,000
ガンネイル	¥6,000
ガイアポリス	¥6,000
ゴールデンアックスⅡ(4P)	¥27,000
豪血寺一族2	¥10,000
豪血寺外伝	¥18,000
サ行	
スノーブラザーズ	¥2,000
スノーブラザーズⅡ	¥10,000
スパイダーマン	¥14,000
サンダードラゴン2	¥16,000
戦国エース	¥11,000
ゼロチーム	¥16,000
GIジョー	¥19,000
サイレントドラゴン	¥6,000
サンセットライダーズ	¥15,000
サンドスコーピオン	¥5,000
スカイスマッシャー	¥3,000
サンダーゾーン	¥6,000
シンプソンズ	¥7,000
サンダードラゴン	¥3,000
サンダーフォックス	¥8,000
ジオストーム	¥11,000
ストⅡ	¥3,000
ストⅡダッシュ	¥3,000
ストⅡダッシュターボ	¥4,000
疾風魔法大作戦	¥11,000
ジョー&マックリターンズ	¥10,000
シャドーフォース	¥6,000
JJスコーカーズ	¥7,000
ソニックウイングス	¥4,000
ジャッキーチェン	¥28,000
タ行	
闘神ブレイザーズ	¥6,000
達人王	¥6,000
ドギューン	¥4,000
ダイエットGO!GO!	¥4,000
ダークシールⅡ	¥3,000
デスブレイド	¥3,000
T.M.N.T	¥2,000
究極戦隊ダダンダーン	¥23,000
電神魔傀	¥20,000
大王	¥15,000
ダブルウイング	¥9,000
ツインイーグルⅡ	¥22,000
ターボフォース	¥4,000
首領蜂	¥23,000
鉄拳	¥70,000
ナ行	
ナイトスラッシャーズ	¥23,000
ナックルバッシュ	¥8,000
ナックルヘッズ	¥6,000
ノストラダムス	¥7,000
ネビュラスレイ	¥8,000
ハ行	
ブラッドブラザース	¥5,000
ビッグファイト	¥13,000
ファイナルファイト	¥3,000
フィグゼイド	¥5,000
バッキーオヘア	¥12,000
ファイナルスターフォース	¥7,000
パーフェクトソルジャー	¥8,000
富士山バスター	¥4,000
フック	¥9,000
バイオレントストーム	¥20,000
ビィラップボーイズ	¥6,000
ヒーテッドバレル	¥8,000
セーラームーン	¥20,000
ハイパーデュエル	¥4,000
ヴィマナ	¥4,000
マ行	
魔法大作戦	¥10,000
マッドシャーク	¥14,000
マーシャルチャンピオン	¥7,000
ミスティックウォリアーズ	¥19,000
メタモルフィックフォース	¥22,000
マクロス	¥6,000
マジンガーZ	¥13,000
マクロスⅡ	¥4,000
ムーンウォーカー	¥3,000
マッハブレイカーズ	¥20,000
ラ行	
龍神	¥8,000
レジオネア	¥9,000
64番街	¥10,000
ライトブリンガー	¥17,000
ラピッドヒーロー	¥14,000
ロボコップⅡ	¥7,000
雷電	¥9,000

バーチャファイター3（仮）予約受付中！

※下記は販売リストです。

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
●分割ローン始めました。最高36回。
●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

新作基板情報!!

戦国ブレード（分割払いの場合）
平成8年4月5日発売予定

初回	¥18,340	¥17,200×11回
	¥10,041	¥9,400×23回
	¥6,775	¥6,700×35回

バーチャファイターキッズ
平成8年3月26日発売

初回	¥19,660	¥19,200×11回
	¥12,461	¥10,400×23回
	¥9,385	¥7,400×35回

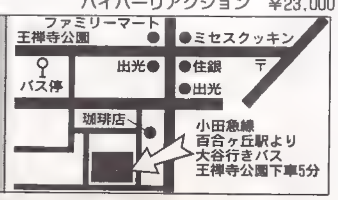
●レイストーム予約受付中　●ゼビウス　3D／G予約受付中
★その他新作基板はもちろん、コントロールBOXとの組み合わせローンも可能!!
★新作基板の購入を考えられている方は少なくとも発売5日前にお電話下さい。発売後のキャンセルは出来ません。
★尚、新作基板予約の方にチラシを差し上げます。確約は出来ませんが、ポスターも差し上げます。

カプコンPCB	
必殺無頼拳	¥12,000
ナイツオブザラウンド	¥10,000
ラストデュエル	¥13,000
トップシークレット	¥15,000
天地を喰らう	¥30,000
パニッシャー	¥30,000
キャディラックス	¥23,000
キングオブドラゴン	¥15,000
D&D（ロム）	¥32,000
エイリアンVSプレデター(ロム)	¥35,000
サイバーボッツ（ロム）	¥28,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	¥20,000
X-MEN（ロム）	¥25,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	¥35,000
タイトーPCB	
ルナーク（F2込）	¥6,000
ガンフロンティア(F2込)	¥40,000
メガブラスト（F2込）	¥8,000
ダイノレックス（F2込）	¥6,000
メタルブラック(F2込)	¥48,000
地球防衛軍（F2込）	¥5,000
ドンドコドン（F2込）	¥8,000
ハレーズコメット	¥11,000
ラスタンサーガ	¥15,000
スラップファイト	¥6,000
奇々怪々	¥9,000
VSホットスマッシュ(基板のみ)	¥6,000
レイメイズ	¥30,000
レイフォース	¥50,000
ダライアスⅡ(2画面、基板のみ)	¥20,000
あっかんべーだー(ロム)	¥12,000
ダライアス外伝（ロム）	¥15,000
逆鱗弾（ロム）	¥15,000
データーPCB	
カルノフ	¥10,000
空手道	¥8,000
ヘビースマッシュ	¥15,000
ワンダープラネット	¥15,000
魔境戦士（レバー付き）	¥35,000
ナムコPCB	
ワースタ'93	¥7,000
ワースタ'92	¥8,000
コズモギャングザビデオ	¥10,000
マーベルランド	¥25,000
ドラゴンセイバー	¥23,000
バーニングフォース	¥25,000
オーダイン	¥21,000
アサルト（レバー付）	¥65,000
ブラストオフ	¥15,000
ワースタ'90	¥8,000
ギャラガ'88	¥26,000
ベラボーマン(サブ付ボタン無)	¥45,000
ギャラガ	¥10,000
ティンクルピット	¥6,000
セガPCB	
ラフレーサー（P無）	¥3,000
アップダウン（海外）	¥23,000
ワンダーボーイ	¥8,000
ソニックブーム	¥15,000
コットン	¥15,000
フラワー	¥10,000
スケ番雀士竜子(基板のみ)	¥13,000
ロボレス2001	¥20,000
コラムス	¥8,000
ソニックザヘッジホッグ(P付)	¥18,000
イチダントアール	¥5,000
テトリス	¥10,000
ぷよぷよ通	¥23,000
ファンタジーゾーン	¥16,000
セガROM	
ボナンザブラザース	¥3,000
ソニックザヘッジホッグ(P)	¥12,000
ドラゴンボールZ	¥3,000
＊＊下記の商品3つで¥6,000＊＊	
＊＊　2つで¥5,000＊＊	
＊＊　1つで¥3,000＊＊	
ゴールデンアックスザデュエル	
水滸演武	
ばくばくアニマル	
コナミPCB	
ハイパースポーツスペシャル	¥8,000
サーカスチャーリー	¥8,000
新入社員とおる君	¥15,000
出たな!!ツインビー	¥8,000
トライゴン	¥23,000
グラディウスⅡ	¥38,000
サンダークロス	¥25,000
サンダークロスⅡ	¥30,000
ファイナライザー	¥7,000
極上パロディウス(ロム)	¥3,000
ジャレコPCB	
ロッドランド	¥13,000
ソルダム	¥8,000
ファンタズム	¥8,000
エクセライザー	¥9,000
ゲーム天国	¥60,000
ゲーム天国（ロム）	¥18,000
アイドル雀士スーチーパイ2(ロム)	¥5,000
その他PCB	
アテナ	25,000
ザインドスリーナ	¥5,000
アマテラス	¥18,000
マジカルクリスタル	¥10,000
ジッピーレース	¥18,000
R-TYPE LEO	¥15,000
アラビアン	¥18,000
スペースデュエル(基板のみ)	¥3,000
Mr.DO! ワイルドライド	¥20,000
V－V	¥8,000
ラビオレプス	¥23,000
がんばれギンくん	¥10,000
首領蜂	¥40,000
セルフィーナ	¥10,000
麻雀PCB	
リアル麻雀PⅣ	¥12,000
リアル麻雀PⅤ	¥23,000
アイドル雀士スーチーパイ	¥12,000
レモンエンジェル	¥12,000
麻雀同級生	¥23,000
ハイパーリアクション	¥23,000

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO. LTD.
(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



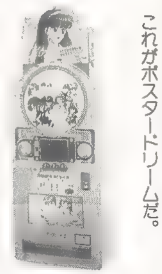
う〜春だというのに体がだるいぜ〜。みんなも健康には気をつけて！ガス栓しめて！カギ閉めて！

ポスタードリームに「ときめきメモリアル」登場!!

バンプレストのポスター機「ポスタードリーム」に、あの「ときめきメモリアル」が登場したぞー！えっ、ポスタードリームって何かだって？ポスタードリームというのは、スロットの要領で数字を揃えると、景品にポスターがもらえちゃうというエレメカなんだ。

今回はバンプレストさんのご好意により、各1名のメモラーちゃんに、このときメモポスターをプレゼントしちゃうぞ！応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、欲しいポスターの番号、キャラに対する思い入れ、ときメモポスターの感想、今後ポスタードリームに登場してほしいアニメやゲーム名などを明記して、〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F㈱新声社インフォメーションコーナー「僕にときメモポスターくれないと死んじゃう」係まで送ってね。

なお、応募殺到が予想されますので、応募は1人につき1通だけに限らせていただきます。



これがポスタードリームだ。



発売:コナミ(株)
販売:(株)バンプレスト
©KONAMI

今回の目玉！等身大詩織ちゃんポスター。

第2回ぷよマスターズ速報!!

去る3月24日、幕張メッセで第2回全国ぷよマスターズ大会が開かれました。ぷよ通が出てからもう1年も経とうというのにこの人数。誰がこんなに来ると予想していたでしょうか。最後までいなかったので最終結果は知らないけれど、5時頃帰るときに延べ人数が1万7000人を超えていました。どうも私はぷよ通のパワーを見くびっていたらしいです。

今回、私（Ace）も一応出場するために会場に赴き、結果プレス2位（1位はやっぱり電波の大出氏）にはなったものの、本戦では1回戦敗退といつものような結果だけを残し燃え尽きています。

それにしても本戦に出場した人たちは、予選から約3時間後の本戦までよくテンションを保っていられるものです。それだけ今でもぷよ通にハマっているのでしょう。重ね重ねぷよのパワーというものに圧倒されています。この分では来年はもっと重要視しておくべきかも。

今回、最後までいなかったので風の噂にしか聞いていませんが、優勝をしたのはどこぞのライターだとか何とか。おめでとうございます。

来年は、私ももうちょっと腕を磨いておいたほうがよさそうかな。



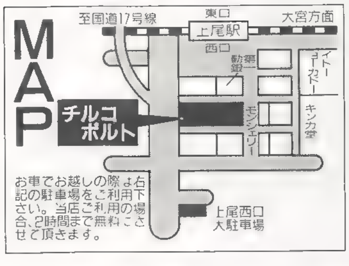
幕張の前にはこんなに人が…。

祝!!新装開店!! チルコポルト上尾店

知ってる人は知ってると思うけど、知らない人は知らないかもしれない第4のマルゲ屋「チルコポルト上尾店」が、リニューアルオープンしたぞ。

今までと比べ大幅に店内が広くなったのをはじめ、チルコポルト店独自のコミュニケーションスペースも拡大したんだ。行ったことがある人なら知ってるとは思うけど、新声社の書籍・ビデオのバックナンバーはもとよりゲームグッズ、ゲームソフトもバッチリだからもう安心!!

只今コスプレ予約受付中ー





チルコポルトってひびきがいいなあ。

熱い奴らが帰ってきた！

スーパー・バーニング・ヒーロー・プロジェクト「超人学園ゴウカイザー」が動きだした！

4月20日から既に始まっているラジオドラマやOVA、そしてプレイステーション版ゲームとハイブリッドに展開。

原案・キャラデザインおよびアニメ版監督の大張正己が、「お金を出して買ってもらうビデオだからこそできることをやりたい。また、いままで見られなかった手法を使うつもりなので、お楽しみに」という熱のあげよう。

重ねて声優は檜山修之（ゴウカイザー）、桜井智（かりん）とゲームのまんまだ。またラジオドラマオンリーキャラとしてネクロカイザーという女キャラも登場しているぞ。

OVAで奴らの熱い戦いが見られるのは8月30日（レンタルオンリー、セルビデオ・LDは9月27日）と少し先だが、5月21日にドラマCDが出るので、まずはそれでバーニングしておこう！

ゲームは秋頃の予定なので、そっちはゲーメストEXのほうでチェックよろしく！



出演者とコスプレイヤーという珍しいショット。

たまにはファンタジックに…



©JUNKO KITANO

日頃モニターばかりを見つめているそこの君。たまには絵画鑑賞で目を休めよう、というわけで個展のお知らせだ。

きたのじゅんこ「聖なる森の物語」展

天使や妖精など、見えない世界のキャラクターを描くことで人気を博している、きたのじゅんこさんの個展だ。上のイラストのようにファンタジック、かつ優しい（目にも心にも）が特設ギャラリーにあふれるぞ。

期間や時間は左記の通り。D&D2にはまっている人にもぜひ行ってみてほしい。ちなみに入場は無料。

5月17日(金)〜23日(木)
銀座2丁目メルサ
3階特設ギャラリーにて
午前11時から午後8時まで
（最終日は午後6時まで）

19日(日)にはサイン会もあるぞ。詳しくは、
03-3791-2380
画天プロジェクトまで。

サイバネティックス エリアへようこそ!!

みんなは80年代を代表するモノといえば、何を思い浮かべるかな!?オイラはなんといっても「サイバーパンク」と言われる一連の作品群、そう大友克洋作品や「ブレードランナー」等の独特の世紀末的世界観を思い出すな。

ところで、そんな大友克洋ワールドに浸れる場所があるってこと知ってた人いる？

JR八王子駅前にあるアミューズメントスポット「TV Land」がそうなんだ。

壁一面に「AKIRA」のペインティングが施され、ものスゲーセンスいいーっ！ゲーセンもここまできたかって感じなんだよね。

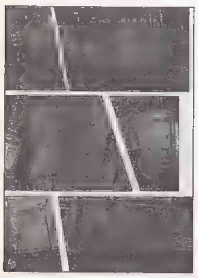
さてこの「TV Land」なんだけどG・W中にTV Landカーニバルと題したイベントを開催するらしいぞ。

どんなことをするかというと、カーニバル中に店に行くと「ポップコーン、ドリンク、アイスなどの無料サービス！」「2Fビデオゲームのクレジットサービスが受けられる！」等々でほかにも盛りだくさんのサービスを用意。

また期間中にコスプレ大会も実施する予定らしいので、期待して下さいとのこと。

彼女でも誘って、ぜひ行ってみようぜ！

◆問い合わせ
☎0426-45-4092



春だ!!ウキウキネオジオワールドバスツアー

ヤーッー行って来ましたよ。「ネオジオワールドバスツアー」。ではチョイとご報告を。

3月25日(雨)早朝我々が東京駅で待機してると、添乗員が現れ、皆バスに乗り込むとまもなく発車、まず一人ずつ自己紹介が始まった。中にははるばる島根県から来た強者もいてビックリーだぜ。さて、お次は行きの車内の目玉、100問クイズの始まりだ。我がメスト編集部がわずかな知恵を絞って、考えた難問奇問に四苦八苦しながらも、上位正解者には豪華賞品が出るとあって皆懸命だったぞ。

てな感じでバスが到着するとお昼まで自由行動、なんだか修学旅行みたいだぜ。たっぷり遊んで食事の後は、お待ちかね我が松本梨香ネェのイベントだっー!今回はスペシャルゲストとして野中政宏さん、安井邦彦さんが参加。そして、ツアー客が豪華声優陣とゲームで対戦!握手なんかしてもらってたぞ。いいな〜。

帰りのバスに乗り込むといよいよのプレゼント発表だ!皆、ドキドキ緊張していると次々と成績上位者が発表される。クイズ20位〜6位は「餓狼3Tシャツ」、5位〜2位は「SNKオリジナルテレカ」そして栄光の第1位は、ド〜ン「ネオジオCDZ+CDソフト」でした。

ちなみに100問クイズ1位の暴暴人(PN)クンはあのゲキムズ問題に67点という優秀な成績を獲得。さすがだねエ〜。よかったねエ。こんなに楽しいバスツアー皆もぜひ参加しようね!



こいつが「ネオジオCDZ」を手に入れた暴暴人。いいなあ。



安井さんと対戦をするツアー客。ちょっと緊張気味?



会社をさぼって来てて、始終カメラから逃げてた人がいた。

SNKプレステ参入記念!「バーコードを送れ!キャンペーン」

SNKゲームマニアなら泣いて喜ぶお知らせでやんす。

SNKがプレイステーションに参入したのを記念して、PS対応ソフト「THE KING OF FIGHTERS'95」と「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」を購入した人のうち、抽選で3000名に両ソフトのイラストを中心とした「豪華オリジナルイラスト集」(描き下ろしを含む)をプレゼントするらしいぞ!!

ただでさえ嬉しいイラスト集なのに、描き下ろしまでついちゃうんだから感激五郎だね。

◇**応募要領**

「KOF'95」「サムライ斬紅郎」の2タイトルのソフトのラベルに印刷されているバーコードを両方切り取り、官製ハガキに貼って送る。

◇**必要記載事項**

郵便番号 住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号

◇**宛先**

〒107 東京都港区赤坂8-1-22「バーコードを送れ!キャンペーン」係まで

◇**問い合わせ先**

㈱ソニーコンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター

☎03-3475-7444

すばらしい本屋さん119軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館 6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5469-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるはれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル井立ビル5F
☎03-3462-2704／FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄華堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401／FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

■中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編
～紅い月の魔女～　定価570円

ストリートファイターII（外伝）
ウルティメット・タワーズ1　定価590円

幻想神話ラスト・ラグナロク1　定価590円

ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編
～終わらない春～　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
極上パロディウス 定価850円 岩尾奈美恵	冊
コンティニュー？ 定価680円 ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター４コマ 定価580円	冊
龍虎の拳2② 定価680円 天獅子悦也	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー② 定価780円	冊
KOF'94外伝③ 定価550円 鷹岬諒	冊
キャプテンコマンドー② 定価850円 戸橋ことみ	冊
ゲーパロ４コマグランプリ⑤ 定価580円	冊
ワールドヒーローズ2④ 定価850円 雑君保プ	冊
KOF'95　４コマ決定版 定価580円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト② 定価980円 津雲幻一郎	冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 定価780円	冊
ストZERO４コマ決定版 定価580円	冊
鉄拳２コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
侍魂　斬紅郎無双剣 ４コマ決定版　定価580円	冊
スーパーストリートファイターII X外伝 定価850円 伊藤真美	冊
ギース・ハワード外伝 定価850円 天獅子悦也	冊
サムライスピリッツコミック アンソロジー 定価780円	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 5月30日・6月15日合併号 プレゼント◆

◆ゲーメスト５月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、37ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは５月29日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

10周年企画スペシャリー
カラーアイランドぬり絵大会ッ!!

※要はぬり絵です。スタンダードに塗るもよし。大胆にアレンジかますもよし!!
力作を待っとるよ。　　（原画　藤丸Jr.さん）



キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品名	定価	数量
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターⅡX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
鉄拳2	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年　月　日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数　冊

条件

書名

担当者

定価

回　巻

月　日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメストアイランド
ぬり絵大会係

(ふりがな) お名前	年齢 (　) 歳 性別 (男・女)
□□□-□□ ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(5月30日／6月15日合併号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
1書店 2ゲームセンター 3コンビニ 4その他

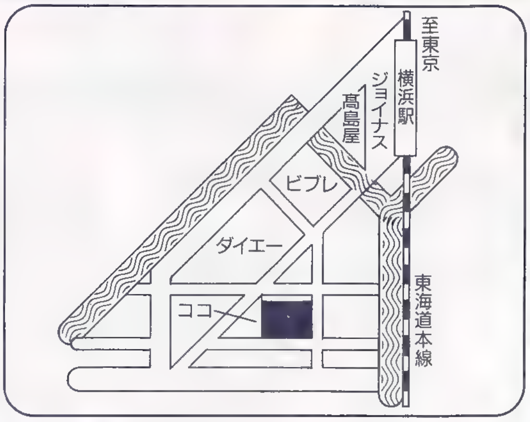
※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

今月の本屋さん：まんがの森 横浜西口店

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326



営業時間　10:00〜22:00
年中無休



開店して1年半ほどが経ちまして、徐々に横浜の方々にも「まんがの森」を覚えて頂けたかな、と思う今日この頃ですが、いかがでしょうか。このページを見て初めて知る方もそうでない方も、1度といわず2度でも3度でも、何度でも来てください。競馬好きの店長も、そうでないスタッフも、きっといつも元気でいられると思います。

皆様のご来店を心よりお待ちしております。

ゲーメスト本誌

- №114（'94年5月15日号）　500円
- №136（'95年1月30日2月15日合併号）　550円
  付録：'95年ゲーメストカレンダー
- №138（'95年3月15日号）　550円
  付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
- №139（'95年3月30日号）　500円
- №140（'95年4月15日号）　500円
- №141（'95年4月30日号）　530円
- №142（'95年5月15日号）　500円
- №144（'95年5月30日6月15日合併号）　550円
  付録：餓狼伝説3ガイドブック
- №145（'95年6月30日号）　550円
  付録：PERFECTⅡ
- №146（'95年7月15日号）　550円
  付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
- №147（'95年7月30日号）　530円
  付録：ゲーメストグッズパーフェクト
- №150（'95年8月30日9月15日合併号）　550円
  付録：KOFポスター　ゲーセンMAP
- №151（'95年9月30日号）　530円
- №152（'95年10月15日号）　550円
- №154（'95年10月30日号）　530円
  とじ込み付録：ゲーム用語辞典
- №155（'95年11月15日号）　500円
- №156（'95年11月30日号）　530円
- №157（'95年12月15日号）　500円
- №159（'95年12月30日号）　530円
- №160（'96年1月15日号）　530円
- №162（'96年1月30日2月15日合併号）　550円
- №164（'96年2月29日号）　550円
- №165（'96年3月15日号）　550円
- №166（'96年3月30日号）　530円
- №167（'96年4月15日号）　530円
- №169（'96年4月30日号）　550円
- №170（'96年5月15日号）　550円

ゲーメスト増刊

- ストリートファイターⅡダッシュ　1200円
  付録：ストⅡダッシュポスター
- スーパーストリートファイターⅡ　1280円
  付録：スーパーストⅡ特大ポスター
- スーパーストリートファイターⅡX　1280円
  付録：スーパーストⅡポスター
- ヴァンパイア　1380円
  付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
- №153（'95年10月15日号増刊）　540円
- ゲーメストWORLD　VOL.3
  №158（'95年12月15日号増刊）　540円
- ゲーメストWORLD　VOL.4
  №161（'96年1月15日号増刊）　780円
- サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻
  №163（'96年2月15日号増刊）　540円
- ゲーメストWORLD　VOL.5

ゲーメストムック

- №1　サウンドコンプリートストリートファイターⅡX　3500円
  付録：Macintosh対応CD−ROM
- №2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
  付録：巨大ポスター　1280円
- №3　豪血寺一族2　1680円
  付録：スーパーアレンジCD
- №4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
  付録：真サムライスピリッツポスター
- №5　バーチャファイター2　Act.1　780円
- №6　ダライアス外伝　980円
- №7　スーパーリアル麻雀PⅡ　1980円
- №8　鉄拳　980円
- №9　ギャラクシーファイト　980円
- №10　バーチャファイター2　Act.2　1380円
- №11　ヴァンパイア ハンター　1380円
  付録：描き下ろしB2ポスター
- №12　餓狼伝説3　1280円
  付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
- №13　天外魔境真伝　1280円
  付録：B2サイズポスター
- №14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
  グラフィカルマニュアル　780円
- №15　鉄拳2　Act．1　780円
- №16　ストリートファイターZERO　1380円
  付録：B2描き下ろしイラストポスター
- №17　カプコンイラストレーションズ　2000円
- №18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
  コンプリートマニュアル　1480円
- №19　バーチャファイター2　Act.3　980円
- №20　サイバーボッツ設定資料集　1800円
- №21　アーケーダー　880円
- №23　鉄拳2　Act.2　1280円
- №25　闘神伝2　980円
- №26　ファイティングバイパーズ　980円
- №27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ　1380円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!

アーケード基板

- コラムス ¥8,000
- コラムスⅡ ¥7,000
- スタックコラムス ¥8,000
- ぷよぷよ通 ¥25,000
- ソニックブーム ¥6,000
- タントアール ¥5,000
- イチダントアール ¥9,000
- クラッチヒッター ¥3,000
- M.V.P. ¥2,000
- 登龍門 ¥4,000
- ムーンウォーカー ¥10,000

[セイブ]

- 雷電 ¥18,000
- 雷電Ⅱ ¥48,000
- 雷電DX ¥62,000
- バイパーフェイズワン ¥48,000

[アトラス]

- 豪血寺一族 ¥13,000
- 豪血寺一族2 ¥23,000
- 豪血寺外伝 最強伝説 ¥35,000
- ブレイゾン ¥3,000
- 首領蜂 ¥53,000

[タイトー]

- パズルボブル ¥18,000
- ダライアス外伝 ¥98,000
- レイフォース ¥39,000
- ライトブリンガー ¥33,000
- アラビアンマジック ¥23,000
- 奇々怪界 ¥13,000
- ニュージーランドストーリー ¥17,000
- レインボーアイランドEXTRA ¥19,000
- カダッシュ ¥12,000
- ガンフロンティア ¥48,000
- インセクターX ¥7,000
- メタルブラック ¥55,000
- キャッスルオブドラゴン ¥6,000
- 火激 ¥3,000
- ルナーク ¥10,000
- ハットトリス ¥2,000
- 大旋風 ¥5,000
- あしたのジョー ¥3,000
- グリッドシーカー ¥23,000
- ミズバク大冒険 ¥10,000
- ダイノレックス ¥8,000
- スーパーQix ¥7,000
- プランプポップ ¥15,000
- 中華大仙 ¥4,000
- ラスタンサーガ ¥17,000
- 功里金団 ¥3,000
- 特殊部隊UAG ¥18,000
- F3カートリッジ・逆鱗団 ¥29,000

他、各種有ります

[テクモ]

- がんばれギンくん ¥12,000
- サンダードラゴン ¥9,000
- サンダードラゴン2 ¥29,000
- ワールドカップ'94 ¥12,000
- 忍者龍剣伝 ¥10,000
- ストライクガンナー ¥4,000
- レジオネア ¥18,000

[ジャレコ]

- ゲーム天国 ¥78,000
- E.D.F. ¥5,000
- ぶたさん ¥28,000
- ロッドランド ¥25,000

[UPL]

- アクロバットミッション ¥5,000
- ムスタング ¥9,000
- ブラックハート ¥8,000
- ハチャメチャファイター ¥12,000
- タスクフォースハリアー ¥6,000
- 宇宙戦艦ゴモラ ¥5,000

[クイズ&パズル]

- 学園パラダイス ¥1,000
- クイズ365 ¥3,000
- クイズ地球防衛軍 ¥5,000
- クイズ人生劇場 ¥5,000
- 脳力向上委員会 ¥8,000
- クイズクエスト ¥5,000
- ゆうゆのクイズでGO!GO! ¥5,000
- アテナのハテナ? ¥6,000
- 早押しクイズ勝ち抜き王座決定戦 ¥2,000
- 上海 ¥5,000
- クレヨンしんちゃん2 ¥8,000
- ぐっすんおよよ ¥8,000
- ななめでまじっく! ¥6,000
- マジカルエラーを探せ ¥5,000

[麻雀・花札]

- スーパーリアル麻雀PⅢ ¥15,000
- スーパーリアル麻雀PⅣ ¥15,000
- スーパーリアル麻雀PV ¥32,000
- レモンエンジェル ¥10,000
- スーパー華パラダイス ¥13,000
- タロット麻雀 ¥10,000
- 天開眼 ¥10,000
- コミック劇場 ¥3,000
- カメラ劇場 ¥3,000
- ごっつええ感じ! ¥5,000
- サーキットの女豹 ¥2,000
- 麻雀クエスト ¥12,000
- 七次元の妖精達 ¥3,000
- 麻雀革命 ¥2,000
- キャンパスハンティング ¥2,000
- 麻雀 女学園 ¥5,000
- 麻雀ファンクラブ ¥4,000
- 麻雀ハイパーリアクション ¥20,000
- ファイナルロマンス ¥13,000

[麻雀]

- 麻雀 私生活 ¥2,000
- とってもE雀 ¥8,000
- グッとE雀 ¥8,000
- パチンコ物語 ¥3,000
- スーチーパイスペシャル ¥15,000
- 宇宙の神秘 ¥10,000
- ダイヤルQ2 ¥5,000
- フライデー ¥6,000
- 麻雀電子基盤 ¥9,000
- 懲りない面々 ¥2,000
- スーパー㊙版 ¥25,000
- 熱血宣言 ¥2,000
- 放浪記 掟 ¥2,000
- テレフォン麻雀 ¥1,000
- 麻雀夏物語 ¥1,000
- 麻雀遊戯 ¥3,000
- 麻雀激写 ¥6,000

[NEO GEO]

- MVS-1 ¥25,000
- MV1A-F(新品) ¥48,000
- パズルボブル ¥15,000
- ザキングオブファイターズ'95 ¥25,000
- ザキングオブファイターズ'94 ¥6,000
- サムスピ斬紅郎無双剣 ¥18,000

各種有ります

[その他]

- 連珠貴族 ¥10,000
- 五月陣戦 ¥9,000
- ハイパーデュエル ¥15,000
- ドリフトアウト ¥3,000
- ダブルドラゴン ¥3,000
- ダブルドラゴンⅡ ¥5,000
- ダブルドラゴンⅢ ¥3,000
- スーパーイーグルショット ¥9,000
- ギャングウォーズ ¥5,000
- ぷろっけん ¥9,000
- ゴールドメダリスト ¥3,000
- レゾン ¥3,000
- UFOロボ ダンガード ¥5,000
- ぷるるん ¥12,000
- アグレス ¥3,000
- エアーウルフ ¥4,000
- コンバットライブス ¥2,000



- アースジョーカー ¥3,000
- ドラゴンパンチ ¥5,000
- スカイスマッシャー ¥12,000
- ポラックス ¥5,000
- レッスルフェスト ¥1,000
- JuJu伝説 ¥5,000
- バトルクロード ¥10,000
- サボテンボンバー ¥8,000
- サイコソルジャー ¥78,000
- ガンディーラ ¥2,000

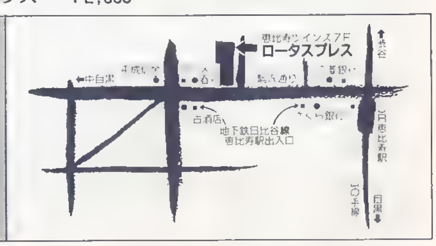
リスト以外にも有ります

この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間 AM10:30～PM7:00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPARTⅠ・Ⅱは ビデオゲームが1PLAYたったの¥10!

ストZERO2、バーチャキッズ、19XX、
D&D2、バーチャファイター2.1、
などなど全て1PLAY¥10 全部で100台
日本橋にきたら『ゲームセンター フェラーリ』へレッツゴー!!



フェラーリPARTⅢもオープン!!

ゲームセンター フェラーリの場所は地図をみてね!!

コナミ

恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス(ロム)	¥15,000
対戦ぱずるだま(ロム)	¥10,000
ガイアポリス	¥28,000
サプライズアタック	¥10,000
少林寺への道	¥10,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ!	¥10,000
ハイパーオリンピック	¥18,000
魔獣の王国	¥100,000
ツインビーヤッホー!(ロム)	¥10,000
ファイナライザー	¥8,000
イーアルカンフー	¥20,000
メガゾーン	¥9,800
ゴルフィンググレイツ2(ロム)	¥10,000
ドラグーンマイト	¥10,000
グラディウスⅡ	¥40,000
グラディウスⅢ	¥40,000
エイリアンズ	¥20,000
沙羅曼蛇2	¥88,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥130,000
スラムダンク	¥45,000

タイトー

エレベーターアクション	¥29,000
鳴呼栄光の甲子園	¥10,000
火激	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
大旋風	¥10,000
忍者キッズ	¥15,000
バイオレンスファイト	¥18,000
ハレーズコメット	¥20,000
MJ−12	¥23,000
ヴォルフィード	¥19,800
ラスタンサーガⅡ	¥39,000
ルナーク	¥15,000
エレベーターアクションリターンズ	¥98,000
メタルブラック	¥69,000
ダライアス外伝	¥119,000
ダライアス外伝(ロム)	¥20,000
バブルシンフォニー	¥10,000
カイザーナックル(ロム)	¥5,000
ハットトリックヒーローズ'95	¥98,000
ハットトリックヒーローズ'95(ロム)	¥8,000
森口博子のクイズでヒューヒュー!	¥98,000
森口博子のクイズでヒューヒュー!(ロム)	¥9,000
パブルボブル2(ロム)	¥25,000
リターンオブザインベーダー(H付)	¥28,000
レイフォース	¥70,000
スーパーQix	¥10,000
究極タイガー	¥14,800
黄金の城	¥38,000
逆鱗弾(ロム)	¥25,000

カプコン

ロストワールド	¥250,000
U.S.ネイビー	¥68,000
ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
ストライダー飛竜	¥128,000
スーパーストⅡ	¥32,000
スーパーストⅡ(ロム)	¥10,000
スーパーストⅡX	¥30,000
スーパーストⅡX(ロム)	¥9,800
天地を喰らう	¥48,000
ヴァンパイアハンター	¥45,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	¥35,000
ヴァンパイア	¥35,000
ヴァンパイア(ロム)	¥15,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDUO	¥30,000
ストリートファイターZERO	¥49,000
ストリートファイターZERO(ロム)	¥35,000
サイバーボッツ	¥45,000
サイバーボッツ(ロム)	¥35,000
チキチキボーイズ	¥60,000
キャプテンコマンドー	¥30,000
ストリートファイター(筐体タイプ)	¥25,000
サイドアームズ	¥36,000
ブラックドラゴン	¥29,000
アレスの翼(ハーネス無)	¥17,000
ナイツオブザラウンド	¥20,000
キャディラックス	¥35,000
ウィロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼Ⅱ	¥50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥65,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	¥55,000
バース	¥30,000
エリア88	¥76,000
ダンジョン&ドラゴンズ	¥55,000
ダンジョン&ドラゴンズ(ロム)	¥45,000
パワードギア	¥50,000
パワードギア(ロム)	¥40,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	¥18,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム)	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥25,000
ワールドスタジアム'93	¥25,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
パックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
ティンクルピット	¥23,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
リブルラブル	¥130,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
エメラルディア	¥8,000
ワールドスタジアム'90	¥8,000
Jリーグサッカー V-シュート	¥18,000
グレートスラッガー	¥8,000
ローリングサンダー2	¥10,000
ナムコ コレクションVol.1	¥95,000

バンプレスト

ガンダム EX-REVUE	¥20,000
セーラームーン	¥50,000

アイレム

剣豪	¥24,000
ビジランテ	¥9,800
メジャータイトル	¥32,000
メジャータイトル2	¥20,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
スパルタンX	¥20,000
ロードランナー 魔神の復活	¥30,000
ロードランナー 帝国からの脱出	¥30,000

データイースト

ワールドカップバレーボール'95	¥50,000
カルノフ	¥17,000
チャイナタウン	¥10,000
エドワードランディー	¥68,000
ザ グレートラグタイムショー	¥45,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥30,000
ファイターズヒストリー	¥8,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
コブラコマンド	¥8,000
ウルフファング	¥50,000
ダンクドリーム'95	¥95,000

セガ

ウォーリーを探せ	¥10,000
バーチャファイターリミックス	¥80,000
ゴールデンアックス ザ デュエル	¥130,000
ゴールデンアックス ザ デュエル(ロム)	¥5,000
コットン	¥25,000
クラッチヒッター	¥13,000
ばくばくアニマル(ロム)	¥5,000
テトリス	¥13,000
テトリス(H付)	¥16,000
ボトボト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター(アストロ本体)	¥198,000
バーチャファイター(基板のみ)	¥98,000
ぷよぷよ	¥20,000
ぷよぷよ通	¥30,000
DDクルー	¥10,000
極(ロム)	¥30,000
バーチャファイターリミックス	¥88,000
ファイナルアーチ(ロム)	¥20,000

ビデオシステムズ

スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
クラッシュレース	¥23,000

テクモ

サボテンボンバース	¥10,000

その他

クレイジークライマーⅡ	¥78,000
ザ・コンバットライブス	¥3,000
ヘッドオン(JAMMA付)	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
熱血高校ドッチボール部	¥4,000
WWF レッスルフェスト	¥3,000
マジカルクリスタル	¥3,980
やんちゃ丸	¥10,000
スカイソルジャー	¥20,000
ぶたさん	¥39,000
キャスル オブ ドラゴン	¥18,000
グランドクロス	¥5,000
がんばれゴン太2	¥20,000
JJスクォーカーズ	¥45,000
ゴークス	¥5,000
セイブカップサッカー	¥12,000
空手 チャタンヤラクーシャンク	¥18,000
ガンバード	45,000
上海3	¥25,000
ゲーム天国	¥98,000
ゲーム天国(ロム)	¥25,000

NEO・GEO

ソニックウイングス3	¥40,000
パルスター	¥25,000
ステークスウィナー	¥30,000
リアルバウト餓狼伝説	¥58,000

SUPER VEGA 21 取り扱ってます ………… ¥65,000
VEGA用サターンケーブル ………… ¥8,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
(情報料は無料です。)
大阪 06-455-6000 名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000 広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011# 買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

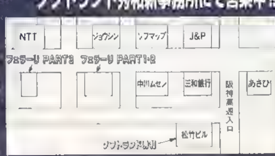
ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

お申し込み方法
●TELでご注文 06-649-7177 ●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10:00~19:00 年中無休

お支払い方法
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。(PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。)
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店(普)359374
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒566 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land SHUWA Corporation ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177 FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

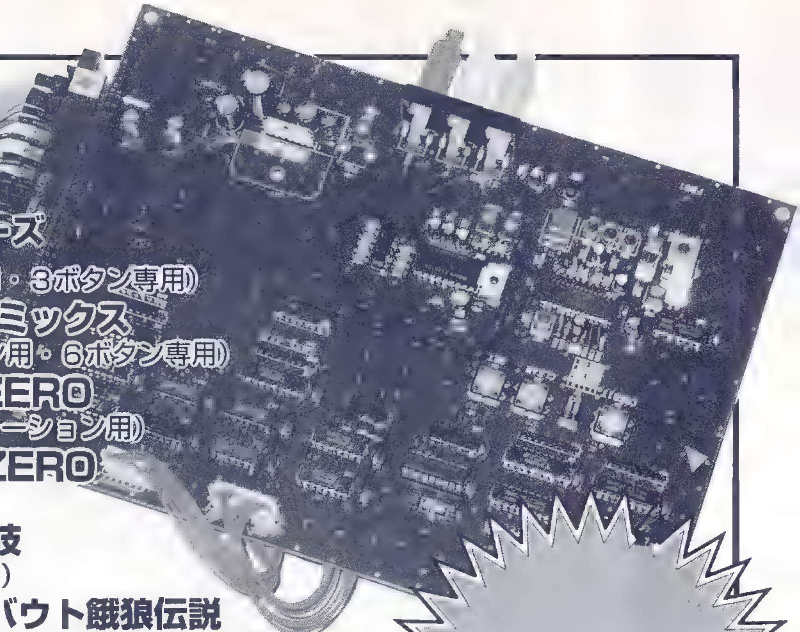
ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



ゲーセンの興奮をそのままに!

超マニア向けマシン

FB シリーズ



- **●FB-01**（サターン用・3ボタン専用）
  VF1&2、VFリミックス
- **●FB-01 B**（サターン用・6ボタン専用）
  VF1&2、ストZERO
- **●FB-02**（プレイステーション用）
  鉄拳1&2、ストZERO
- **●FB-03**（3DO用）
  ウルトラマン格闘技
- **●FB-04**（ネオジオ用）
  KOF'95、リアルバウト餓狼伝説

がゲーセン筐体でプレイできる！
※家庭用マニア向け基板です。

24,800円
（消費税・運賃は別途）

ネオジオ用ケーブル ￥980 予約受付中!
FB-04ネオジオ用コントローラーケーブルは4月末発売。

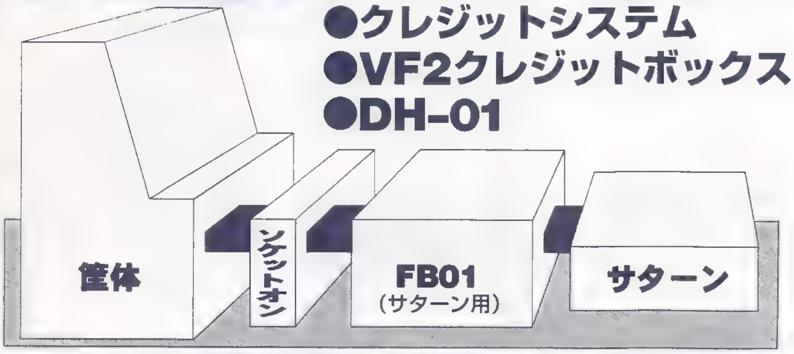
業務用筐体イヤホーンシステム ￥3,980

- ●接続は簡単JAMMA規格、どなたでもワンタッチ接続。
- ●タイマー併設すればゲーセンと同じ。
- ●専門スタッフによる親切対応、お気軽にTELください。

販促キャンペーン期間終了（2/16～5/30）まであと少し、
お早めにどうぞ！

コントロールBOX等、画像に満足できない方、FB、DHシリーズで安定画像、超満足!!

●クレジットシステム	￥17,000
●VF2クレジットボックス	￥30,000
●DH-01	￥29,800（運賃・税別途）



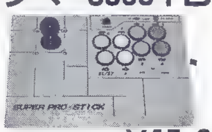
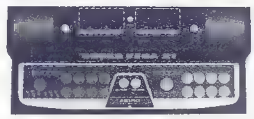
セットは簡単、即ゲームOK！

支払方法
- ◎代金着払　ヤマト代引システム：PM4:00まで受け付ければ翌日はお手元へ
- ◎銀行振込　振込先：ダイヤモンドコーポレーション㈱　第一勧業銀行新浦安支店　普通口座 1278848
- ◎現金書留　ダイヤモンドコーポレーション㈱ 下記の住所までお願いします。

申込方法

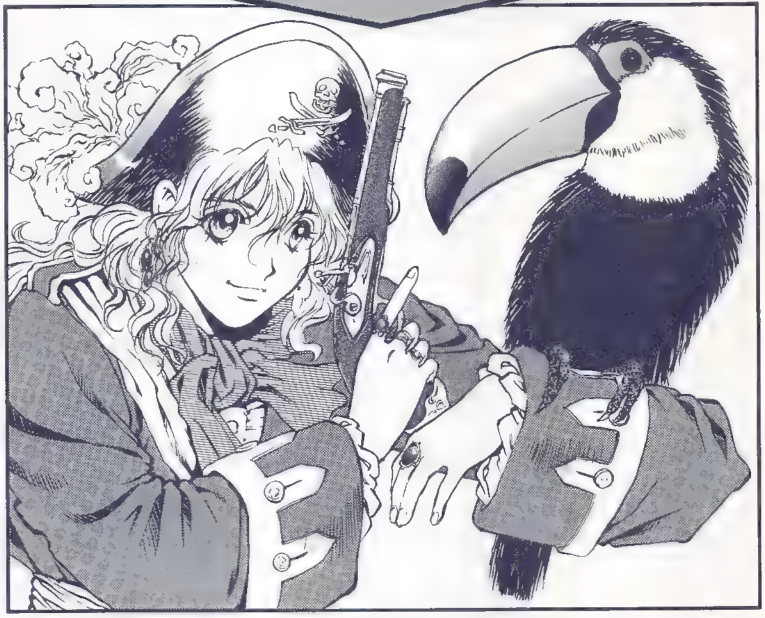
ダイヤモンドコーポレーション㈱
〒279 浦安市東野2-2-26　TEL. 0473-55-3968　FAX. 0473-53-5951　14：00～22：00　年中無休

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG  ￥38,000	シグマAV-5000  ￥26,000
PANA CUSTOM LONG  ￥34,000	シグマ-8000TB  ￥15,800
SUPER VEGA 21  スーパーストII対応￥65,000	ボードマスター(ボードA)  ￥48,000

レーザーディスク(ボックスに限り)買取りやっています。ゲームグッズ関連、コミックその他買取りやっています。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



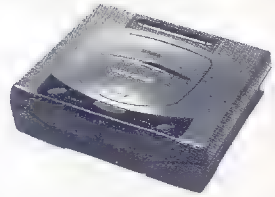
FAXサービスをご利用下されば最新の買取価格表が取り出せます！

家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします！

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します！

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、下記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO·GEO CDZ	SEGA SATURN
	
TELにて特価	TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

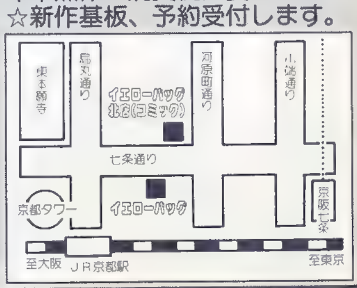
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に♯を押してください」

基板を売りたいなら➡567899♯
基板を買いたいなら➡567890♯
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891♯
レーザーディスクなら➡567892♯

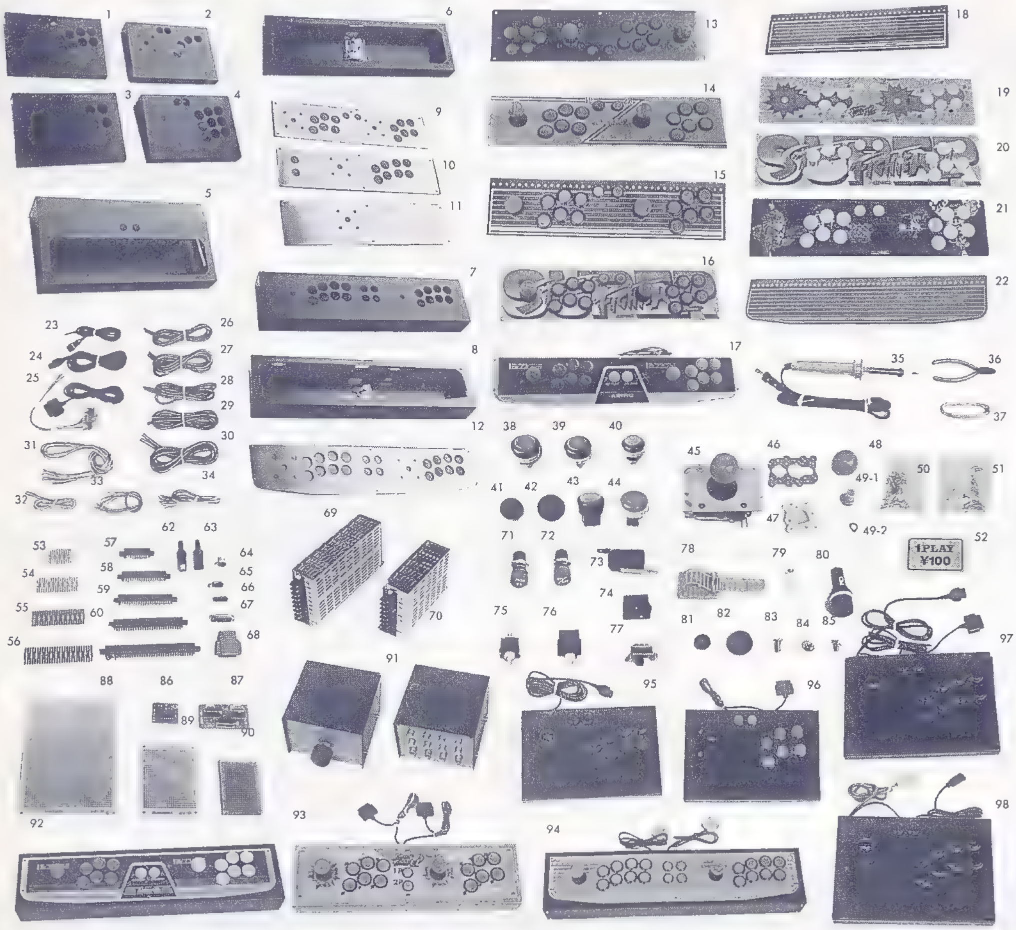
案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に♯を押してください」 ➡□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00～20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



モノホン部品でコントローラーを自作しよう!!
(完成品もあるよ!)



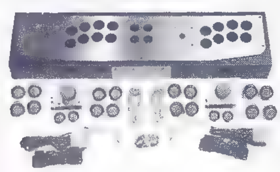
NEOコントキット



KIT価格　7,500円

NEOコントキット	7,500円
PSコントキット	9,000円
SSコントキット	9,000円
SFCコントキット	7,800円
3DOコントキット	9,000円

2P・PLSTコントキット



KIT価格　23,000円

2P・NEOコントキット	21,000円
2P・PSコントキット	23,000円
2P・SSコントキット	23,000円
2P・SFCコントキット	21,500円
2P・3DOコントキット	23,000円

1	C-10-8	8ヶ穴ケース	¥2800
2	C-10-4	4ヶ穴ケース	¥2800
3	C-10-6	6ヶ穴ケース	¥2800
4	C-10-9	9ヶ穴ケース	¥2800
5	C-3000	応用ケース	¥9500
6	C-200	コンパネケース	¥5000
7	C-410	応用ケース	¥8000
8	C-400	アストロケース	¥7500
9	AL-1	アルミコンパネ板	¥2200
10	AL-2	アルミコンパネ板	¥2000
11	AL-3	アルミコンパネ板	¥1800
12	AL-14	アストロコンパネ板	¥2800
13	CP-20	コンパネ	¥7500
14	CP-30	チャンプコンパネ	¥8500
15	CP-35	アミューズコンパネ	¥8500
16	CP-50	スーパーストⅡコンパネ	¥12000
17	CP-70	アストロコンパネ	¥16000
18	CL-35	アミューズシール	¥1200
19	CL-51	ストⅡダッシュターボシール	¥2500
20	CL-50	スーパーストⅡシール	¥2500
21	CL-52	ヴァンパイアシール	¥2500
22	CL-70	アストロアミューズシール	¥2000
23	C-D9	9PDサブコード	¥700
24	C-NEO	15PDサブコード (NEO)	¥1000
25	C-SFC-C	SFCコントローラー付コード	¥1800
26	C-M5-2m	5芯丸コード	¥440
27	C-M8-2m	8芯丸コード	¥480
28	C-M10-2m	10芯丸コード	¥520
29	C-M12-2m	12芯丸コード	¥560
30	C-M16-2m	16芯丸コード	¥600
31	C-15-1m	15色コード	¥500
32	C-F12-1m	12芯フラットケーブル	¥400
33	C-H15-0.25m	15色コード	¥150
34	C-15-0.5m	15色コード	¥300
35	KH-10	ハンダ小手	¥1200
36	KN-5	ニッパ	¥2000
37	H-2-2m	ハンダ2m	¥100
38	HH-30-5(色)	30φボタン 色:赤・青・白・緑・黒・黄・橙・桃	¥220
39	SR-30-5(色)	30φボタン 色:赤・青・白・緑・黒・黄・橙・桃	¥220
40	HH-24-5(色)	24φボタン 色:赤・青・白・緑・黒・黄・橙・桃	¥200
41	F-24	24φ穴ブタ	¥150
42	F-30	30φ穴ブタ	¥200
43	RR-30-5(色)	30φリードスイッチタイプ 色:赤・青・黄・緑	¥400
44	TT-30-7(色)	30φリードスイッチタイプ 色:赤・青・緑・桃	¥400
45	J-25(色)	ジョイスティックボール付 色:赤・青・緑・白・黄・黒・桃	¥1600
46	J-G-A	ジョイスティックスペーサー	¥200
47	J-G-B	ジョイスティックスペーサー	¥150
48	J-BOWL(色)	ジョイスティックボール 色:赤・青・緑・白・黄・黒・桃	¥200
49-1	J-P-1	ジョイスティックステム	¥150
49-2	J-P-2	ジョイスティック止めピン	¥50
50	AB-10	圧着端子(小)20ヶ入り	¥400
51	AB-20	圧着端子(大)20ヶ入り	¥400
52	CL-¥100	コインシール (1PLAY10円・20円・30円・50円、2PLAY100円有り)	全て¥100
53	CM-B-20	20Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥200
54	CM-B-36	36Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥250
55	CM-B-44	44Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥300
56	CM-B-56	56Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥350
57	CN-B-20	20Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥400
58	CN-B-36	36Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥500
59	CN-B-44	44Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥750
60	CN-B-56	56Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥800
61	CN-B-72	72Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥950
62	DIN-8P	8Pコネクター(オス)	¥150
63	DIN-8PS	8P中継コネクター(メス)	¥150
64	DIN-8SS	8Pソケット(メス)	¥100
65	DSAB-9P	Dサブ9Pオス	¥250
66	DSAB-15P	Dサブ15Pオス	¥400
67	DSAB-15S	Dサブ15Pメス	¥400
68	DSAB-15K	Dサブ15Pケース	¥400
69	WN-10N	+5V10A、-5V1A、+12V3A、-12V1A	¥7500
70	WN-7N	+5V7A、-5V1A、+12V1A	¥5500
71	SW-027	プッシュスイッチON	¥150
72	SW-028	プッシュスイッチON-OFF	¥250
73	MICR-1	ジョイスティックスイッチ	¥200
74	SW-101	シーソースイッチ	¥100
75	MM9-3	ボタンスイッチ(小)	¥100
76	MM9-4	ボタンスイッチ(大)	¥100
77	SW-150	切替スライドスイッチ	¥100
78	C-STP	コードストッパ	¥100
79	L-ROK	レスロック	¥120
80	FH-032	ヒューズホルダー	¥150
81	G-B	ゴムブッシュ	¥25
82	G-A	ゴム足	¥30
83	BS-10	化粧ビス	¥20
84	BS-15	4m/mナット	¥20
85	BS-30	3x8セムス	¥15
86	ICB-REN	連射キバン	¥1000
87	ICB-SFC	SFCコントロールキバン	¥1200
88	ICB-96	応用キバン	¥500
89	ICB-93	応用キバン	¥250
90	ICB-88	応用キバン	¥150
91	TV-V	ビデオ端子切替機(3CH)	¥2500
92	C-400-CP	アストロコンパネ付ケースユニット	¥23500
93	STⅡ'-2P-KAN	2人用STⅡダッシュ(完)	¥22000
94	PLST-2P-AMKAN	2人用プレイステーション(完)	¥24000
95	NEO-CONT-KAN	ネオジオコントローラー(完)	¥12000
96	SFC-CONT-KAN	SFCコントローラー(完)	¥12000
97	NEO-SFC-CONT-KAN	両用コントローラー(完)	¥18000
98	PLST-3DO-CONT-KAN	両用コントローラー(完)	¥21000
99写真ナシ	C-O-1.5	ケース用オモリ	¥1000
100写真ナシ	H-ZUMEN	コントローラー用配線図 (SFC・NEO・3DO・SAT・PLST用)	¥500

(完成品:上記5種類、1人用・2人用出来ます。
ミックス品も出来ますので問い合わせてください。)

ニュールンルン(N・RUN[2])
〒130 東京都墨田区緑2-18-6 小川ビル
FAX.03-3846-9033 TEL.03-3846-5471
インターネットアドレスNo.http:/www.technical.or.jp/gammcr/

〈お買い求め方法〉 現金書留にて型番・商品名・色・数量・金額及び発送手数料1000円(量にかかわらず一律)を入れて郵便局から送ってください。
〈資料請求〉 氏名・住所(〒番号)・TELを記入し80円切手を同封の上ご請求ください。
〈特別注文品の受付〉 SFC・NEO・PLST・SAT・3DOの各1人用・2人用又はミックス等、広告部品の範囲で希望のコントローラーを作ります。マンガ絵を入れて手紙又はFAXにて問い合わせてください。
〈お願い〉 お問い合わせはTELではなく、FAXまたは手紙にてお問い合わせください。よろしくお願いします。

ゴールデンウィーク突入！
全国各地の
ゲーセンに遠征に出よう！

3月17日現在

めざせハイスコア!!

ゴールデンウィークにみんなどこに行くのかな？この期に各店へ遠征もいいのでは…。きみならどこに遠征するのかな？

プレイシティ24 ☆=15(77)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	鉄拳2 Ver.B (ロウ)(連)(同)(必)	1'07"33	鉄友会− ロウ人形の館−T.O	ALL (予) 45秒63
2	鉄拳2 Ver.B (ニーナ)(連)(同)(必)	59"51	BELLDANDY	ALL (予) 42秒43
3	鉄拳2 Ver.B (ポール)(連)(必)	1'08"93	鉄友会− 魔B党−K.O	ALL (予) 46秒
4	鉄拳2 Ver.B (ジュン)(連)(必)	1'28"60	鉄友会− 魔B党−K.O	ALL (予) 59秒
☆	鉄拳2 Ver.B (ヨシミツ)(連)(同)	1'19"85	SHADOW	ALL (予) 50秒
☆	鉄拳2 Ver.B (キング)(連)(必)	1'23"13	SHADOW	ALL (予) 48秒
7	ソウルエッジ (ジークフリート)(連)	2'48"57	レロレロ党	ALL
☆	ソウルエッジ (ソン・ミナ)(連)	3'25"80	魔B党−K.O	ALL
9	ソウルエッジ (リ・ロン)(連)	3'42"50	RANTAの館−KDO	ALL
10	ソウルエッジ (ソフィーティア)(連)	4'14"47	キャラ別来月と思っていました。	ALL

ゲームプラザ ☆=3(219)

熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	だい好キッス (ヨシキ使用)	199,580	Hw.thU	1CALL 番長落ち ♡×165 キス×1
2	キャノンダンサー	6,250,780	UTI	1CALL 残×2 5万×6
3	沙羅曼蛇2	1,729,200	KMM	1CALL 残×1 スーパーコブラ使用
4	マンクス TT (LAXEY COAST)	3'01"80	KMM	MT完走 3周設定 TWINタイプ
5	ダートダッシュ	4'25"80	あと5秒(国分店泣) CHA	完走 T.T 激ムズ 雪スタート AT
6	マッハブレイカーズ	712m57	あともう一息 WLS−LKC	2P側ソフィア使用 ハイパーグライダー
7	ダライアス外伝	11,614,400	イカの上足10万点… WLS−LKC	1CALL50点×2 連付き運なし
8	エースドライバー ビクトリーラップ	2'27"31	ウーキーとりかい(二)(セ) またの名を失跡くん。	ハイスピード上級完走 3秒差ならあえて自殺
9	レイブレーサー (DX・初級)	1'50"878	今回をもって人生終了 J9って知ってるかい	T.T完走 若くない ぼくの世代の常連ゼロ
10	ときめきメモリアル 対戦パズルダマ	1,561,400	朝日奈夕子がカリスマ それがCY…以下略。	1CALL 藤崎詩織 ←1991年の残骸君

ホワイトハウス箱崎店 ☆=6(56)

福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ	6'46"46	BOY	ALL 御剣平八郎
2	ソウルエッジ	6'00"67	Tobby	ALL ソン・ミナ
3	D&DⓇS.O.M	2,921,592	FBI	ALL 連付き ファイター
4	逆鱗弾	2,347,340	(ば)(か)	ALL タイプC 2P側使用
5	ビッグトーナメントゴルフ	−21	N'SA	日本 ALL ジジイ
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンタードリーム ☆=0(24)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	2,088,100	Trfx−MSA	ALL 連付 1周112万
2	ナムコクラシックコレクション (スーパーゼビウス・オリジナル)	612,740	Trfx−MSA	ALL 連なし
3	サイバーコマンド	2'38"90	(ペ)	ALL ピースキーパー
4	大好キッス	185,290	マサヒコ君嫌い!!(何)	ALL
5	ゲーム天国 (ノーマル)	32,893,600	ハイテクセガ吉武	ALL 連付 ファイターEX
6	首領蜂 (TYPE−C)	46,130,130	お師匠	ALL 連なし
7	ガンバード (アッシュ)	2,000,500	戦国人	ALL 連付 1周107万
8	レイフォース	8,057,200	Y.S 光ちゃん	ALL 連付 2P側
9	D&DⓇS.O.M	1,822,549	ヴァンパイアハンター対戦者求む！	ALL エルフ
10				

ゲームピアチャンス ☆=0(12)

鹿児島県国分市中央3−12−37 ☎(0995)47−3457

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX (モスキート)	11,626,800	G.M	ALL (連)
2	19XX (震電)	12,473,300	M.K&M.S	ALL (連)
3	19XX (ライトニング)	11,082,000	G.M	ALL (連)
4	ソニックウイングス3 (B・ウイドウ)	2,261,000	クリア見えたか？ SHT−S.K	2−7
5	究極タイガーII	6,215,460	水産大学校入学(祝)(闘)	6stAREA83
6	セクシーパロディウス (シューティングスター)	533,200	G.M	5st+乱入 (連)
7	セクシーパロディウス (ミカエル)	407,000	鮮魚店(闘)	4st+乱入 (連)
8	セクシーパロディウス (ひかる)	405,200	水産大学合格おめでとう←本人	5st+乱入 (連)
9				
10				

PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 VerB	2'04"96	MATUO	ALL ポール
2	リアルバウト餓狼伝説	746,100	END	ALL キム
3	D&DⓇS.O.M	1,594,328	AMP−KL	S−10−6 シーフ
4	19XX	5,310,100	SAKAKI	S−5 震電
5	ストリートファイターZERO	2,305,000	MIO−K	ALL ケン
6	パズルボブル2	14,971,660	END	ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,960,600	END	ALL アイアンマン
8	闘神伝2	5'08"73	Mr−GOKO	ALL ソフィア
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	407,030	SUGAMURA	ALL 京
10	ワールドヒーローズパーフェクト	11,875,600	Mr−HAWK	ALL エリック

プレイランドファンタジア ☆=0(5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本荘内2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ (C・アメリカ)	1,347,900	やればできる!! by 土田教室	1コインALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ (サノス)	1,624,600	土田秘伝書	1コインALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	1,531,500	ソチダシンドローム	1コインALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ (アニタ)	2,419,800	神	1コインALL
5	ファイティングバイパーズ (ラクセル)	29,213	OZW	1コインALL ランキングモード
6	ファイティングバイパーズ (ジェーン)	47,192	青春土田金物店	1コインALL ランキングモード
7	ファイティングバイパーズ (ジェーン)	3'06"40	土田万博	1コインALL タイムモード
8	セクシーパロディウス (シューティングスター)	695,100	ギャラいけ	1コインALL ノルマ未達成
9	ソウルエッジ (成・美那)	7'05"67	よしとし殺し	1コインALL
10	パズルボブル2 (1P)	156,606,950	ギャラいけ	1コインALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1(47)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル 対戦はずるだま	1,660,400	O.O改	ALL 詩織
2	進め！ 対戦ぱずるだま	155,560	北国遠征記念 SG−ELF	ALL 一般 あたぼう使用
3	ライフフォース	10,000,000+α	吉村 聡	19−5にて達成
4	沙羅曼蛇2	1,795,100	吉村 聡	ALL (連)
5	ソウルエッジ	7'04"50	カニのじ	ALL タキ
6	龍虎の拳 外伝	6'42"50	NABE−R	ALL ふはじん
7	セクシーパロディウス	1,251,500	KRL−パロ(研)バイキン	スペシャルステージ こいつ (連)
8	セクシーパロディウス	1,063,700	吉村 聡	ALL 偽エンディング オプション使用(連)
9	バトルガレッガ	5,301,720	アンドレ カンドレ	6面 ワイルドスネイル
10	ビッグトーナメントゴルフ	−19	こいんきょ3号	ALL 豪州コース

神宮前キャロットハウス ☆=0(5)

宮崎県宮崎市神宮2−1−30プラザビル ☎(0985)29−3967

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (タキ)	4'04"93	ペ◯ポーマン レオ	1コイン ALL
2	ソウルエッジ (ソフィーティア)	4'15"40	館林見晴	1コイン ALL
3	ソウルエッジ (ジークフリード)	4'38"30	ペ◯ポーマン レオ	1コイン ALL
4	ソウルエッジ (御剣)	4'59"37	ペ◯ポーマン レオ	1コイン ALL
5	ソウルエッジ (ソン・ミナ)	5'39"77	ペ◯ポーマン レオ	1コイン ALL
6	ソウルエッジ (ヴォルド)	6'08"38	ペ◯ポーマン レオ	1コイン ALL
7	龍虎の拳外伝 (ロバート)	8'46"50	ペ◯ポーマン レオ	1コイン ALL
8	タイムクライシス (ストーリーモード)	3−2	じんた君	1コイン
9				
10				

JOYCOM平店 ☆=21(129)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (ヴォルド)	1'57"77	BAN − D BAN − D	ALL 以下ノーマル設定でやんす
☆	ソウルエッジ (ジークフリート)	2'41"13	すでに貯金 練金術師	ALL
3	ソウルエッジ (ソフィーティア)	3'20"63	KZH (大学合格おめでとう)	ALL
☆	鉄拳2 VerB (ニーナ・ウィリアムズ)	57"66	奇跡！ 宇宙パワーX FTA−F Cn(春)	ALL (連)(必) (予)39"9
☆	ソウルエッジ (ロック)	4'06"47	A9A−核未使用	ALL
☆	鉄拳2 VerB (風間準)	1'27"08	宇宙パワー注入(済) TAO (若)	ALL (連)(必) (予)57秒
★	ワールドヒーローズパーフェクト (リョウコ)	19,314,800	YRI−FX(町)	ALL (連)(必) D×4
★	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	17,394,100	IPC−WHK−Ⓕ	ALL (連)(必) D×2
★	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ)	16,857,600	IPC−WHK−Ⓕ	ALL (連)(必) D×2
10	龍虎の拳外伝 (リョウ・サカザキ)	6'35"60	DOS−EI−Ⓡ グラサンOK!	ALL

NTK ☆=0(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	1,432,000	南幌町のT.T	2周ALL 2P側
2	セクシーパロディクス	764,700	SG−ELF	ALL まんぼう
3	スカルファング	4,384,300	BAL	4面 メガヴァルキュリア ファイター
4	龍虎の拳外伝	7'22"35	ぽんず	ALL 王 覚山
5	ゲーム天国 (ノーマル)	11,874,150	SG−AGBS−ELF	2−1 セリア
6	ゲーム天国 (タイムアタック)	6,732,240	SG−NPA−ELF	エクセリオン
7	ゲーム天国 (タイムアタック)	6,911,940	SG−ELF	プーペラ
8	ゲーム天国 (タイムアタック)	6,748,760	ELF	Z−ダイン
9	ゲーム天国 (タイムアタック)	6,743,960	SG−ELF	ぴぐ
10	ゲーム天国 (タイムアタック)	5,846,360	SG−ELF	モモコ

ワンダーランド ☆=0(5)

宮崎県延岡市幸町3−10島津ビル1F ☎(0982)34−7827

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX (震電)	8,776,500	よっしー	7面ボス？
2	19XX (ライトニング)	8,581,800	URD	ALL パーフェクト 4
3	ストリートファイターZERO (ケン)	1,809,700	4GO	ALL
4	ストリートファイターZERO (ソドム)	1,855,900	KAZ−AMI	ALL
5	ぷよぷよ通	600,434	NHK	8STAGE MAX15
6				
7				
8				
9				
10				

君こそゲーメスト!

集計	GAME		HI-SCORE	NAME	店舗
1回目集計	セクシーパロディウス		6,034,900 (使用キャラ:オプション)	初のノーミス H.M	アミューズメントスペースフジ(大阪)
	スカルファング	オートモード	19,505,600 (使用キャラ:SIF)	手塚ちはるのおっかけ ♡EGC−MIS㊥♡	荏原ゲームコーナー(東京)
		チェイスモード	26,838,600 (使用キャラ:メガヴァルキュリア)	桜井智のおっかけ♡ ㊔SPT♡	
	エースドライバービクトリーラップ	初級	2′25″68	ZKB−LED.rf また来てね♡	プレイシティキャロット二荒店(栃木)
		上級	2′15″46	T.Y	タウンスポット&マンモス城(大阪)
	進め!対戦ぱずるだま		189,170 (使用キャラ:あたぼう)	飼葉優里㋜	
	タイムクライシス	タイムアタックステージ1	2′31″78	首吊り覚悟 咆哮野郎まJU	チャレンジャー関大前(大阪)
		ストーリーモード	10′39″68	まじっくないと れいあ〜す	
	だい好きキッス		199,580	H with U	ゲームプラザ(熊本)
	アベンジャーズギャラクティックストーム	ストーリーモード	274,700 (使用キャラ:ブラックナイト)	◯	モンキーハウス本館(福岡)
		VSモード	740,600 (使用キャラ:ブラックナイト)		
2回目集計	ソウルエッジ	ヴォルド	1′40″40	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
		ジークフリート	2′41″13	すでに貯金ー 練金術師	JOYCOM平店(福島)
		ソフィーティア	2′46″00	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
		ソン・ミナ	3′23″80	魔B党−K.O	プレイシティ24(北海道)
		タキ	3′09″70	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
		御剣平四郎	3′41″87	最近いろ²忙しいね♡ PST−JUN㊗	プレイランドスカイシアター(埼玉)
		季・龍	3′18″24	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
		ロック	4′06″47	A9A−核未使用	JOYCOM平店(福島)
	沙羅曼蛇2		2,085,400	近江からの使者	アイリン夢空間(岐阜)
	バトルガレッガ		10,581,440 (使用キャラ:ゴールデンバット)	TYR−KENちゃん	TILT神保町(東京)
	究極タイガーII	1プレイヤー側	保持 10,944,160	わいえむ	サブカルチュア(福岡)
		2プレイヤー側	9,029,620	SUR−R.T㊗ 石谷地獄のペンキ破損	タイトーイン空港通り(愛媛)
	ビックトーナメントゴルフ		保持 −21 (JAPANコース)	FAD−IDA 30mさし使用	チャレンジバンバン(愛媛)
	ダートダッシュ		4′23″05	たら	プレイシティキャロット二荒店(栃木)
	電脳戦機バーチャロン		3′02″06 (使用キャラ:ライデン)	MOL− SAI−カトル	ポパイ&パートナー(東京)
	キャノンダンサー		6,307,580	Ⓖ.M.C.ぱんだ㊤ 引退後復活予定	モンキーハウス本館(福岡)
	でろ〜んでろでろ		保持 8,468,700 (ふつうモード)	㊙ぷよ星人S・M−R =T・RYU☆NPA	個人申請 ゲームセンターキング(愛知)

その1

じゃじゃ〜ん。まずは、セクシーパロディウスから入っていきましょう。え〜と、今回のトップはオプションでした。しかもノーミスクリアと言うおまけまで付いてきました。プレイしていない人は余りいないと思います。一般人がプレイをすると、大抵の人は、2面（浴場の高速スクロール面）で終わっていると思います。ある程度プレイできる人だと、5面（空中ステージ）か6面（寝室ステージ）の打ち返し弾などで泣きを見ていると思います。それだけ難しいと思われるゲームでいとも簡単にノーミスクリアしてしまうとは…。

それと、もう既にベル稼ぎにも入っているようです。まずは、1面ボスのポップコーンで紫ベルを取ってベルを出して稼ぎます。オプションとこいつですと、平均55万ぐらいまで稼げるそうです。それと3面（竜宮ステージ）のボスの刀を紫ベルを取ってベルを出して稼いでいるようです。

いやはや脱帽します。

結構、申請の方も多いので、次回よりキャラ別集計したいと思います。が、今回2キャラ（ビックバイパー、ひかるちゃん）の申請数が0と言うのはちょっと悲しいです。次回も0だとどうしよう。皆さんいっぱい申請してください。こないとマンモスかなピー。

さあさあどんどんいきましょう。続きましてはデコのスカルファングです。あのデコの名作シューティング空牙シリーズ第3作目になります。機体も1機増え、今度はパイロットを4人の中から1人選んでいきます。これら機体とパイロットの組み合わせによって武器（ボンバー、ロール等）

（次のページにつづく）

モンテカルロ ☆＝0 (22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳外伝(レニイ・クレストン)	4′48″13	SnABN−なかぢ	cALL 負け×3
2	D&D®S.O.M(エルフ)	2,903,095	SnRun−y	1cALL
3	D&D®S.O.M(クレリック)	2,819,535	SnRun−y	1cALL
4	D&D®S.O.M(ファイター)	2,857,579	SnRun−y	1cALL
5	D&D®S.O.M(ドワーフ)	2,730,171	SnRun−y	1cALL
6	D&D®S.O.M(マジックユーザー)	2,627,164	SnRun−y	1cALL
7	ダートダッシュ	4′36″78	I・C・B・M	青 A・T
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,656,500	清川望後援会 KHS まっきい	1cALL 清川さん使用
9	スカルファング(チェイスモード)BOM	24,916,700	清川望後援会 KHS−まっきい	1cALLP×4 VAL
10	ナムコクラシックコレクション(スーパーゼビウス)	375,150	ATF−ふ会長	14エリア

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝2 (16)

栃木県宇都宮市二荒店9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ダートダッシュSD	4′23″05	たら	MOUNTAIN〜 完走 MT 激ムズ
2	タイムクライシス(タイムアタック)	2′59″32	たら	ステージ1 ALL
☆	エースドライバービクトリーラップ	2′25″68	ZKB−LED.rf また来てね♡	ハイスピードコース 完走
4	ソウルエッジ	4′35″83	大上警備員 PGP−ASO	ジークフリードALL また来てね♡
5	龍虎の拳外伝	7′17″37	銀の黄昏練金術会 SPT	ロバートALL
6	雷電DX(初級)㊤	7,219,860	時間切れでした。 AFC−CHOKU㊢	㊙99.9%(笑) 2−nd10万落ち
7				
8				
9				
10				

今市ゲームセンター ☆＝0 (14)

栃木県今市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(チョンレイ)	1,791,800	BAG TIR	ALL 6−8−7
2	リアルバウト餓狼伝説(キム)	1,770,300	MFJ−MER	ALL 4−8−5
3	リアルバウト餓狼伝説(山崎)	1,668,800	H.S	ALL 3−6−6
4	リアルバウト餓狼伝説(ダック・キング)	1,616,100	KDY−HAK㋐	ALL 0−9−9
5	リアルバウト餓狼伝説(ビリー・カーン)	1,540,200	6,R	ALL 1−5−6
6	19XX(震電)	13,497,300	KDY HAK㋮	ALL ㊤
7	龍虎の拳外伝	1,674,700	MFJ−MER	ALL ㊤
8	沙羅曼蛇2	7′42″18	BAG−TIR	ALL
9	パズルDEポン	15,260,025	AHO	R=39
10	D&D®S.O.M(ファイター)	322,760	MR X	S=6

ギャレッソ津田沼店 ☆−5 (28)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス(シューティングスター)	2,503,800	KSD−木野Ⓙ50%	ALL 残1
2	ゲーム天国(タイムアタック)	13,695,620	ZFC FCM	ファイターEX使用 残り35秒
3	ゲーム天国(タイムアタック)	13,960,790	ZFC−FCM	プーベラ使用 残り39秒
☆	ゲーム天国(タイムアタック)	13,541,920	GEBOKU	モモコ使用 残り32秒
5	19XX(ライトニング)	16,247,800	NRJ	P×5 S×7 B×2 残×5
6	19XX(モスキート)	16,982,200	BRK−ZEATERⒸ	P×5 S×7 B×4 残×5
★	セガラリーチャンピオンシップ(初級)	2′42″28	ぎるはま㊕	ランチア MT B.L 53″58
8	セガラリーチャンピオンシップ(中級)	2′27″40	ぎるはま㊕	ランチア MT 1周目1′14″38
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,493,600	にっき	ALL 根性モード
10	極上パロディウス(ミカエル)	4,811,700	TENPRA PSM	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆＝1 (159)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーII(1P側)	8,783,590	サンダークロウ	ALL ㊤付
2	ソウルエッジ(ソフィーティア)	4′26″80	TAR	ALL ㊤㊙無
3	龍虎の拳外伝(王覚山)	8′19″97	でぶをモーションキャプチャー?	ALL ㊤㊙付
4	鉄拳2 Ver.B(ポール)	1′55″70	YMD	ALL ㊤㊙無
5	19XX(ライトニング)	7,803,700	ラーメン小池	ALL ㊤付
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (19)
東京都豊島区東池袋3－1－4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1,446、400	AVJM－TAMAO	2－8ボス(連)なし Bf－109
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,701,800	AM－KTZ	古式ゆかり ALL LV－イージー
3	サイバーサイクルズ	3'32"852	後藤徹也	ネオヨコハマコース NVR750RSP
4	セクシーパロディウズ	336,800	ゴリラ刑事	3面 マンボ使用
5	セクシーパロディウズ	254,400	サル夫	3面 こいつ使用
6				
7				
8				
9				
10				

熊谷ガリバー ☆＝0 (36)
埼玉県熊谷市筑波2－48－8 ホーラム秋山ビル1F ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	5'54"43	H. H	ALL テムジン使用
2	バーチャロン	6'14"76	VS筐体レバーあそびありすぎぃたけぞう	SSALL テムジン使用
3	バーチャロン	7'37"39	初クリア記念 一浪	ALL テムジン使用
4	ときメモ 対戦ぱずるだま	1,763,400	祝！ ツイパラ復活 byゆ一介	ALL 美樹原 愛 17連鎖
5	ソウルエッジ	5'33"27	クリアしただけ ロンドラ1	ALL ジークフリート
6	ソウルエッジ	6'22"83	目差すか？5分台 ムリムリ るん太	ALL 御剣平四郎 使用
7	セクシーパロディウス	878,700	Beeな遠藤	7面イワン使用 (連)
8	マーヴルスーパーヒーローズ	1,766,900	R'	ALL サイロック PX4
9	パズルボブル2	268,383,590	PTC	ALL表
10	沙羅曼蛇2	1,285,900	スコア狙ってるヒマがほしい－たけぞう	2－6 (連)

GAME in DAIEI ☆＝1 (30)
千葉県市川市南八幡4－1－7 駅前ビルB1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	2,010,100	KU. (會)	ALL 2P使用 (1周 105万)
2	バトルガレッガ	7,541,460	NLB－ALT－(た)	7面 G－913
3	ソウルエッジ	3'28"53	DAS	ALL ジークフリート
4	キャノンダンサー	600,920	後藤佑介	ALL
5	ファイティングバイパーズ	1'47"90	行徳 KAZ	ALL ジェーン
6	マーヴルスーパーヒーローズ	2,040,300	K T	ALL ウルヴァリン
7	進め!対戦ぱずるだま	158,420	M. K－マドカ	ALL あたぽう
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆＝2 (64)
東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,355,770	KPL NEK	ALL トリ終了190万 ワイルドスネイル
2	スカルファング (チェイスモード)	24,864,700	ズン×AC プリシラ	ALLSIF 100万×4
3	スカルファング (オートモード)	13,334,200	KATZ－CHA	ALL 100万×2 メガヴァルキリア
4	キャノンダンサー	6,095,880	KATZ－CHA	ALL ノーミス
5	ファイティングバイパース	1'39"02	脱衣番長BCG	ALL バン
6	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,885,500	GAM	ALL 美樹原
7	沙羅曼蛇2	1,721,600	ゆみっぺがんばれ SAMだ!!	ALL 残なし
8	テトリスプラス (パズルモード・ノーマル)	389,400	DAB. S	ALL パターンねりなおし
9	ゲーム天国 (タイムアタック)	12,590,810	KATZ－CHA	ぶたさん 残り23秒
10	進め! 対戦ぱずるだま	154, 60	18万くらいだせよ	ALL あたぽう ゲーマー

ゲームプラザコトブキ ☆＝0 (5)
埼玉県浦安市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (美那)	4'48"40	みなあがりました～♡ HWANG	ALL
2	ソウルエッジ (ソフィーティア)	5'28"70	JRA	ALL
3	ソウルエッジ (御剣)	5'55"03	BBA↓KB 連続技 MIT	ALL カウンター時のみ可？
4	ソウルエッジ (李)	6'30"90	ZYX	ALL
5	鉄拳2 Ver. B (平八)	1'33"43	PST－JUN(総)	ALL (連)
6	鉄拳2 Ver. B (アンナ)	3'02"03	ANN	ALL (連)
7	沙羅曼蛇2	1,166,100	AAA	2－5 (連)
8	リアルバウト餓狼伝説 (舞)	2,310,300	BTM－KSM(恵)	ALL バグ使用 (連)S－18・5・1
9	リアルバウト餓狼伝説 (東)	2,112,900	BTM－KSM(恵)	ALL バグ使用 (連)S＝12・5・5
10	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,468,500	ぷ～さん	ALL イージー 古式ゆかり使用

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0 (17)
千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(0470)93－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2 (連)	1,738,900	URD－NAD	REDALL (連)
2	ソウルエッジ (ジークフリード)	4'06"54	HARD－TORA	ALL
3	ゲーム天国(T. A) (ぴぐ (連))	12,837,060	豚汁	クリア
4	鉄拳2 Ver. B(必) (アンナ)	1'58"88	HARD－TORA	ALL
5	鉄拳2 Ver. B(必) (キング)	2'23"51	HARD－TORA	ALL
6	鉄拳2 Ver. B(必) (ロジャー)	2'02"20	HARD－TORA	ALL
7	鉄拳2 Ver. B(必) (ジュン)	2'08"21	ASS ニッシ一西	ALL
8	ソウルエッジ (ヴォルド)	5'33"50	ASS ニッシ一西	ALL
9	ストライカーズ1945 (スピットファイア)(連)	1,454,500	あべちょ	2－6 もうすぐ2周できそう？？
10	マーヴルスーパーヒーローズ (Dr. Doom)	4,518,800	HARD－M. M	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝18 (205)
東京都豊島区巣鴨1－15－1 ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	参考
1	エースドライバー ビクトリーラップ(初級コース)	2'26"00	ZKB－LED. rf	AT完走
2	マックスTT (ラクシーコースト)	2'02"26	鈴木 高満	AT完走
3	マックスTT (TTコース)	2'31"22	ZKB－LED. rf	AT完走
4	ソウルエッジ (ヴォルド)	1'51"77	休みがないから すげーだめ夫	ALL (連)
5	19XX (シンデン)	18,045,200	科学者	ALL (連) 100%×5
☆	ナムコクラシック (アレンジマッピー)	3,679,960	Y. F	ノーミス ALL
☆	ナムコクラシック (オリジナルマッピー)	437,040	S. T	ノーミス ALL
8	ナムコクラシック (スーパーゼビウス)	287, 40	Y'－GTO	AREAII (連)
9				
10				

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝2 (31)
埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (中級T・T)	1'50"320	PNT－ぽん	完走 ギア連付
2	レイブレーサー (最上級T・T)	1'36"384	ATF－ROD コーヒーギフトはATF	完走 ギア連付 BL 31" 969
★	パワードリフト (Aコース)	6'47"88	ATF－REV	完走
4	19XX	1,700	入荷しました。	申請受付中 1面 (連)付
5	スカルファング	100	スカるゲームです。うそです。入荷したよ	1面
6				
7				
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター ☆＝7 (272)
埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0486)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (ジークフリート)	2'54"34	LAMP－OIL	ALL ノーマル
2	ソウルエッジ (ソフィーティア)	3'14"67	俺たちは許さない 彩子&愛	ALL ノーマル
3	ソウルエッジ (ソンミナ)	3'50"80	基本は歌唱力ですね♡ PST－JUN(総)	ALL(必)ノーマル
☆	ソウルエッジ (御剣平四郎)	3'41"87	最近いろ²忙しいね♡ PST－JUN(総)	ALL(必)ノーマル
5	ソウルエッジ (リロン)	4'28"56	KTC－せり(a)	ALL ノーマル
6	ソウルエッジ (ロック)	4'27"37	それっ♡ KUT－魔王W(子)	ALL ノーマル
7	究極タイガーII (1P側)	8,010,640	Bozu	ALL(連)ノーマル
8	鉄拳2 (平八)	1'22"55	来月に期待してね♡ PST－JUN(総)	ALL(連)(必)(狩)58" 旧バージョン
9	進め対戦ぱずるだま (ゲーマーモード)	153,170	PTC	ALL あたぱう使用
10	バーチャボーリング (トラックボール)	255	遠城正人	ALL ノーマル

君こそゲーメスト!

その2

3回目集計	19XX	モスキート	18,368,800	3回権利の回転体(時給2000円)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
		ライトニング	18,877,000	☆つ♀	アイリン夢空間(岐阜)
		震電	19,063,600	GGE－K.N	タイトーン002スタジアム(大阪)
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま		保持 1,939,700(使用キャラ:美樹原 愛)	FTS－NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	テトリスプラス(パズルモード)		保持 391,300	GYGPSOP－UYK	GAME's WiLL(京都)
	パズルボブル2X		496,346,400	ビデオ撮りマニア(笑)NCP－ねこん	個人申請 オレンジ・ペコ木入中店(愛知)
	闘神伝2		2′15″06(使用キャラ:ホー・ファイ)	アップルがイキチ	キャッスル&YOU²(東京)
	MANX TT	ラクシーコースト(レースモード)	1′58″49	スコアラーのまねがしたかっただけ。	チャレンジャー関大前(大阪)
4回目集計	ゲーム天国	ノーマルモード	保持 45,938,710(使用キャラ:ファイターEX)	GGE－VXV	タイトーイン002スタジアム(大阪)
		タイムアタックモード	13,793,470(使用キャラ:ファイターEX)	STG－MIC	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
			保持 12,920,340(使用キャラ:Z－DYNEmKⅡ)	(8)－SATSUMA	ギャレッソ津田沼店(千葉)
			13,049,960(使用キャラ:ぴぐ)	STG－MIC	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
			14,008,860(使用キャラ:プーペラ)	CYCLONE－R.T	アイリン夢空間(岐阜)
			13,541,920(使用キャラ:モモコ)	GEBOKU	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	逆鱗弾	タイプA	保持 2,339,540	WGFC－3(研)－DUE	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
		タイプB	保持 2,303,860		
		タイプC	保持 2,354,780	G.M.C.げえむのごんちゃん(留)ねん(ハ)(カ)	モンキーハウス本館(福岡)
	ファイティングバイパーズ		保持 50″95(使用キャラ:バン)	RI2	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
5回目集計	ナムコクラシックコレクションVol.1	ギャラガ(アレンジ)	連 保持 1,390,810	KSG	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		ゼビウス(アレンジ)	連 5,843,750	KUMAMOTO	キャッスル&YOU²(東京)
		マッピー(アレンジ)	3,679,960	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		ギャラガ(オリジナル)	連 保持 564,670	GEKi(ぶ)(ぬ)	タウンスポット&マンモス城(大阪)
		スーパーゼビウス(オリジナル)	連 839,390	NeoEX－EL2(戦術エース)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
		ゼビウス(オリジナル)	保持 1,366,350	MOI	プレイシティキャロット四日市店(三重)
		マッピー(オリジナル)	437,040	S.T	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	鉄拳2バージョンB	キング	連必 1′23″13	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
		ジャック－2	連必 保持 58″71	FTA－F'－Chi(春)	JOYCOM平店(福島)
		ジュン	連必 1′27″08	宇宙パワー注入(済)TAO－(若)	
		ニーナ	連必 57″66	奇跡!宇宙パワーX FTA－F－Chi(春)	
		ヘイハチ	連必 保持 1′09″53	FTA－F'－Chi(春)	
		ポール	保持 1′08″01	鬼怒川竜三	ゲームハウスカントリーボーイ(広島)
		ミシェール	連 保持 1′31″45	全然なっちょらんスト(研)GUY	ビックウェーブ(高知)
		ヨシミツ	連必 1′19″85	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
		レイ	連必 保持 1′20″55	DOS－EI－(R)	JOYCOM平店(福島)
		ロウ	連必 1′07″33	鉄友会－ロウ人形の館－T.O	プレイシティ24(北海道)

が変わり、ゲームの進行上楽になるかどうかが決まります。画面全体の敵を落とすとなると、やはりボンバーが主になるでしょう。

それと、通常武器も、V(バルカン)、C(クラスター)、M(ミサイル)、L(レーザー)とありますが、メインがレーザーとなるでしょう。その威力は連射を付けると分かると思います。

モードもオートモードとチエイスモードがあります。それともう一つスペシャルモードがあります。このモードの集計は申請によっては考えておきます。

次はエースドライバービクトリーラップです。申請が初級、上級と2つに分かれていました。勝手ですが、中級を除いて、今後集計をしていきたいと思います。

続きましては、進め!対戦ぱずるだまです。ぱずるだまシリーズで最も点数の低い(?)ゲームです。それと、練習モード、ゲーマーモード、共にスコアランキングに記憶されますので、モードに関係なく集計していきます。

今回のトップはあたぼうです、去年のAMショーに出展していたときと変わっておらず、断然強いキャラのようです。

さて次は集計のことで頭の痛いタイムクライシスです。まずは、次回からの集計は、タイムアタックはステージ1のみで、あとはストーリーモードを集計します。その他、タイムアタックのステージ2、ステージ3とありますがこれはしません。

あと、ストーリーモードでステージ1、2、3とやっていきますが、このときにステージ1、2、3のタイムアタッ

(次のページにつづく)

TILT神保町店 ☆＝4 (375)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	バトルガレッガ(ノーマルモード)	A581440	TYR KENちゃん	ノーマルALL ゴールデンバット使用
2	究極タイガーⅡ(P側使用)	10,636,660	PIS	ノーマルALL 連付き
3	戦球(対戦モード)	3,280,480	PiS－ZNK	12面 カンクロー使用
4	レイブレーザー(中級T.T)	2′32″252	(as 吉田幸一郎)D. H	MT
5	レイブレーサー(最上級T.T)	2′15″873	(as 吉田幸一郎)D. H	MT
6	バーチャコップ(ライフ4コ設定)	9,999,999	スコア出したら申請して下さいね♡	ALL プレイヤー不明
7				
8				
9				
10				

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆＝0 (1)

東京都杉並区下井草2－44－7 ☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO(ケン)	3,733,800	すたあちなぶらーよーじ	クリア 96×1 (連)(同) 95×1
2	19XX(モスキート)	18,323,700	YGA－IBA(感)	クリア (連)
3	沙羅曼蛇2	2,000,500	藤内君ごめんなさい	2周クリア 2P側 (連)
4	バトルカレッガ(ワイルドスネイル)	8,936,330	すたあちなぶらー努力の足りないひとで	クリア
5	逆鱗弾(TYPE C)	2,279,200	まいんさん	クリア 2P側
6				
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝7 (409)

東京都品川区旗の台3－12－3 J・BOX内1F ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	スカルファング(オートモード)(連)	19,505,600	手塚ちはるのおっかけ♡EGC MIS(由)♡	ALL ノーダメージ SIF
☆	スカルファング(チェイスモード)(連)	26,833,600	桜井智のおっかけ♡(お)SPT♡	ALL 100万×4 メガヴァルキュリア
3	スカルファング(スペシャルモード)(連)	20,105,600	天野由梨のおっかけ♡EGC－MIS(由)♡	ALL ノーダメージ SIF
4	ソウルエッジ(ヴォルド)	2′19″50	海ちゃんのコスプレして有明へGO♡(M)	ALL (げ)屋で買いました♡
5	ソウルエッジ(ソフィーティア)(連)(必)	3′49″33	優美のコスプレして、有明へGO♡(神)STR	ALL 夏服♡リボン付♡
6	ソウルエッジ(リーロン)	5′23″67	アニメイト新橋で買いました♡ (神)STR	ALL
7	進め対戦ぱずるだま	129,970	ときメモで人生が変った男♡(神)STR♡	ALL ゲーマー あたぼう
8	ビックトーナメントゴルフ	－17	EGC－(元)MKZ(馬券ファン)	ALL オーストラリア
9	19XX(ライトニング)(連)	16,203,600	てる君 Mr. インターネット	ALL 残×5
10	龍虎の拳外伝(ロバート)	6′17″80	ひそかに針生芳光のおっかけ♡OMIS(由)♡	ALL アルティメイト×6

キャッスル&YOU² ☆＝6 (422)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アベンジャーズインギャラクティックストーム	601,800	べむじょみん	ALL バトルモード
2	バトルガレッガ	7,480,270	CYR－CBY	ALL
3	沙羅曼蛇2	1,808,500	KSL－WARRIOR	2－6
☆	闘神伝2	2′15″06	アップルガイキチ	ALL ホーファイ使用
☆	ナムコクラシックvol.1(ゼビウスアレンジ)	5,843,750	KUMAMOTO	ALLEX3クリア 1UP×1
6	究極タイガーⅡ(1P側)	10,589,310	RVS－R Y	ALL
★	エクストリームダウンヒル	0′59″037	PTY－PYO	スピードタイプ 1コース
8				
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆＝1 (173)

東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	スーパーストリートファイターⅡX(ゴウキ)(連)(必)	2,192,300	SSMR'S－MRC(追悼記念) (闇)	10－6 1 43 爪×8
★	スーパーストリートファイターⅡX(ケン)(連)	3,574,700	SMST－R'S－MRC 紅い稲妻	3－2－0－46 爪×6
★	スーパーストリートファイターⅡX(T・ホーク)(連)	1,728,500	GSM－YBK－つる	R×36 爪3 5ミス
★	スーパーストリートファイターⅡX(ベガ)(連)	2,486,700	GSM－VEGATTY	D×7 R×43
★	痛快ガンガン行進曲(フウマ)	220,515	GSM－YBK－つる	ALL
★	痛快ガンガン行進曲(キサラ)(連)(必)	215,960	GSM－YBK－つる	ALL
★	痛快ガンガン行進曲(ボビー)	201,575	GSM YBK つる	ALL
★	痛快ガンガン行進曲(シン)	198,685	GSM－YBK－つる	ALL
★	餓狼伝説スペシャル(アクセル・ホーク)(連)(必)	2,652,000	GACHAPIN	ALL(P) D×23 超×3
★	餓狼伝説元祖(ジョー・東)	2,630,900	剣匠イザナム	R×52 D×28

ゲームセンターナポレオン ☆＝0 (113)

神奈川県伊勢原市伊勢原１－４－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよ通	915, 854	CKN	ALL
2	19XX（ライトニング）	14, 480, 700	CKN	ALL (連)
3	19XX（モスキート）	17, 227, 000	BRK－ZEATERⓒ	ALL (連)
4	ナムコクラシック（オリジナルスー パーゼビウス）	372, 340	VMT－ILG　吉田 大久保君のおかげです	エリア16 (連)
5	ナムコクラシック（アレンジゼビウス）	3, 524, 780	はにゃ？	ALL　EXTI面 (連)
★	極上パロディウス（パイパー）	4, 626, 400	ふにゃ？	スペシャルステージ (連)
7	セクシーパロディウス（シューティングスター）	1, 309, 600	VMT ILG 吉田 やっほー消えました	♡－124 ALL マサト使用
8	大好キッス	151, 980	秦ちゃんのカチューシャ♡	7面 連なし
9	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	5, 628, 590	土人(浜)	
10				

ポパイ&パートナー ☆＝1 (29)

東京都足立区綾瀬４－９－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
	戦球（腕前判定）	6, 462, 270	ZAC－Ristar	レベル99＋α ボール 2726
2	沙羅曼蛇２(連)	1, 353, 200	KSD－XDR	２－４　2P側
3	19XX（ライトニング）(連)	13, 502, 700	Ufoハゼ	ALL S×7 残×4 100%×3
‥	バーチャロン	3'02"06	MOL－SAI カトル	ALL ライデン 前半1'37
5	究極タイガーⅡ（1P側）(連)	10, 363, 250	MOL－SAI－イサム	ALL
6	パズルボブル２X	217, 635, 730	KSD－NAK	ALL Yゾーン
7	ときめきメモリアル対戦はずるだま	1, 619, 900	SPD－水無月愛理	ALL 藤崎
8	キャノンダンサー	6, 200, 280	AXL HHG	ALL 残×2 Ⓟ×5
9	スカルファング（AUTOモード）(連)	14, 634, 300	DBL－らじあめ(中)	ALL ２号機 ノーダメージ×2
10	ゲーム天国（タイムアタック）(連)	12, 799, 430	NLB－KNTR	ブーペラ

中央プラザ大泉店３店集計 ☆＝0 (20)

東京都練馬区東大泉１－35－６　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ	3'44"20	ひでえお	ALL ヴォルド（乱入なし）
2	バトルガレッガ	4, 650, 970	カトリさま♡	6めん ワイルドスネイル ノーマルランク
3	沙羅曼蛇２	1, 588, 400	ひでえお	ALL　2P側
4	バーチャボーリング	242	ひでえお	ボール13ポンド
5	PANG 3（スペシャル）	2, 173, 000	Z	キャプテンホーク
6	スーパースラムズ	138	貫井サラ	湘北　イェーイ
7	戦球	5, 551, 960	K	LV99 Ball－2418
8	上海　万里の長城	398, 900	OLE	グレ トウォール 25面
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0 (28)

長野県松本市中央１－３－７セントラルビルＢ１　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ガンバード（バルナス）	2, 221, 300	KSC 善之字元帥	ALL (連) 1周114万 ロボ
2	ガンバード（マリオン）	2, 099, 400	TAD	ALL (連) 1周 3万 列連なし
3	ガンバード（鉄）	1, 671, 300	L L	ALL (連) 1周92万2 1列連
4	ガンバード（ヤン＿ャン）	1, 131, 200	TAK	２－４ (連) 1周90万 列連なし
5	ゲーム天国（タイムアタック ノーヘラ）	13, 656, 510	STG サル	残り32秒 (連) ナス1落ち
6	ゲーム天国（タイムアタック ファイターEX）	13, 171, 730	TAD	残り26秒 (連)
7	ゲーム天国（ノーマル ファイターEX）	32, 537, 200	TAD	ALL (連) 周1833万
8	タイムクライシス（ストーリーモード）	11'26"42	KSC－善之字元帥	ALL
9				
10				

ゲームセンターコパⅢ ☆＝1 (179)

神奈川県秦野市南矢名２－19－５　☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦はずるだま	1, 011, 700	H K	ALL 根性モード
2	沙羅曼蛇２	1, 813, 900	ウーキーMST	ALL (連)
3	パズルボブル２X	271, 006, 500	PTC	ALL ふつうモード
★	ストリートファイターZERO（リュウ）	3, 942, 800	KMC－IZA	ALL (連)(必)
5	ストリートファイターⅡターボ（リュウ）	1, 651, 700	KMC－VAP	ALL (連)
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットアテナ２店集計 ☆＝0 (56)

東京都町田市森野１－37－８今村ビルＢ１　☎(0427)21－6887

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦球（腕前判定モード）	7, 997, 910	ネズ兄LO	LV. 99 B=4150
2	D&D R S.O.M（ファイター）	2, 893, 600	とりあえず(へ)	1C・ALL
3	D&D R S.O.M（クレリック）	2, 837, 830	JBL－NOB	1C・ALL
4	D&DⓇS.O.M（マジックユーザー）	2, 476, 530	(よ)うはうは（カップスター）	1C・ALL
5	D&D R S.O.M（エルフ）	1, 820, 100	(よ)うはうは（食べたその日から）	1C・ALL
6	D&DⓇS.O.M（ドワーフ）	1, 858, 430	(よ)うはうは（味の虜になりました）	1C・ALL
7	19XX（震電）	17, 657, 600	はっ！ふっ！ほっ！3段！！体力半分	ALL (連)付
8	ソウルエッジ（ヴォルド）	2'10"40	2代目下北ハニー	ALL
★	ソニックウイングス３（コウフル&リバー卿）	3, 277, 000	FREEZIN'（ちょく子へ）	ALL (連)付
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0 (4)

山梨県甲府市国母５－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	2, 349, 290	庚 龍零	5面 (連)なし シルバ ソ ド緑
2	バトルガレッガ	2, 467, 380	甲岡健三	5面 (連)なし グラスホッパー
3	バトルガレッガ	2, 762, 600	甲岡健三	5面 (連)なし 銀のフライングバロン
4	バトルガレッガ	2, 341, 120	庚 龍零	5面 (連)なし ワイルドスネイル
5	リアルバウト餓狼伝説	1, 690, 600	H A	1コインALL ビリー・カーン
6	リアルバウト餓狼伝説	790, 600	甲岡健三	1コインALL ブルー・マリー
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1, 916, 400	G M まっきい	ALL アイアンマン（アポロ）
8	19XX	4, 663, 900	坤 龍	7面 モスキート
9	ダートダッシュ	4'41"16	牛山東條角田	上級MT
10	エースドライバー ビクトリーラップ	2'37"93	ぱくっちゃイヤーン君	シルバレーコート ビギナー

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝3 (14)

神奈川県鎌倉市大船１－23－７　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ゲーム天国タイムアタック（ファイターEX 連付）	13, 793, 470	STG MIC	
☆	ゲーム天国(タイムアタック)（びぐ 連付）	13, 043, 960	STG－MIC	
3	ゲーム天国(タイムアタック)（モモコ 連付）	13, 402, 880	USUNORO	
4	沙羅曼蛇２（連付）	1, 860, 400	VMT－ABU	2周ALL
5	進め対戦ぱずるだま	180, 160	前田智先生に捧ぐ横浜XVi	ゲーマ、リョウ ALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1, 488, 000	明大前ボーン？横浜XVi	鏡 1CALL
7	セクシーパロディウス（イワン&トビー連付）	3, 568, 000	VMT－ABU	SPクリア残×2
★	極上パロディウス（タコスケ連付）	4, 143, 900	SIT－M K	ALL. 周220万
9	ガンバード（バルナス連付）	2, 210, 900	KSC－善之字元帥	バルナス２周ALL
10				

フロント・ロウ

東京都三鷹市下連雀３－34－４　☎(0422)71－7822

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ（BAHN）	3'09"75	F. V	
2	ファイティングバイパーズ（BAHN）	4'04"03	F. F	
3	バーチャファイター（JACKY）	2'25"54	GZZ	
4	ソウルエッジ（ソフィア）	6'58"13	F. T	
5	ソウルエッジ（リロン）	7'4"66	TOY	
6	19XX	23, 300, 600	A～A	
7	セガ ラリーチャンピオンシップ	3'17"53	SHU	
8	鉄拳（KING）	2'20"31	GON	
9	インディ 500	3'08"184	DDB	
10	バーチャコップ	625, 668	R K	

ハイスコア通信

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
D&Dの集計打ち切り残念です。久しぶりにたくさんの人がスコア出してたんですけどね。パーティープレイも一段落してこれからってときに…本当に残念です。

●プレイランドファンタジア（秋田）
私信：この春より東京へ出陣した元バイトの㋚T・M氏ここ見たら連絡くれ。鉄砲玉状態ナリ。

●JOYCOM平店（福島）
高沢一成様、御来店誠にありがとうございました。
by　牧場経営者一同

●モンテカルロ（群馬）
この度、「ロン」のバイパーⅡ搭乗者のエトランゼ、「高崎紙ヒコーキーズ」（通称"T・P・P"。某アイドルグループとは無関係）を結成。信条は「〇ャアになったつもりで戦う。」ことと、「S・L・Cダイブやる時、"V・MAX!"と叫ぶ」こと。（※「そんなこと、出来ない…。」という、ちょっとチェリーな君は、心の中でつぶやくのも可。）現在指揮官一名部下一名だが、将来的には「一個大隊を作りたいっス。（某氏談）」とのことなので、今後の動向を見守りたい。

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
営業時間が変更になります（たぶんね）LED氏、田口氏、その他来店ありがと♡

●ゲームインダイエー（千葉）
当店では、お絵描き道場（ゲーム系イラストを店内に飾る）を実施しています。あなたの熱い思いをこめたイラストをお待ちしてます。

●熊谷ガリバー（埼玉）
はじめまして、1月より熊谷ガリバーに来ました、たけぞうです。うちの会社で唯一ハイスコアをやっている店だと聞いて期待していたのですが…以下略。操作系も全てメンテし、スコアの狙える台は勿論、V連・シンクロ連・ヘッドホン端子を設置して新しいスコアラー目差させたいと思います。先輩スコアラーの皆様も今一度振り返り全一バトルに参加しましょうぞ!!

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
トーヨコ閉店の噂…真相は「6月まで閉店しません。」某店長談…らしい。

お店から①

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
改装しちゃったよ、なんかすげーよ、かなーりすげーぜ。みんなくるしか!!セクシーパロにステレオサラウンドスピーカーがついてるぜ。休みがないけど超OKっすよ!!
by　犬夫

●ティルト神保町（東京）
戦球のスコアを先月送り忘れてしまいました。P－S－ZNKさんもうしわけありません。
by　担当者

●フロントロウ（東京）
当店では、インターネットカフェを設置、アーケードの新情報がかんたんに、ひきだせるように続々ブックマークの追加をおこなっております。なお、バーチャ、バイパーズの情報交換をパソコン通信上でおこなう、パソ通「デジタリアンズ」もご用意!!通信でひきだした、極秘ワザをおためしあれ!!

●ポパイ&パートナー（東京）
今回よりゲームセンターポパイとゲームインパートナーは合同集計になりました。ゲームインパートナーは北松戸駅下車徒歩1分です。1プレイ50円です。スコアを狙う環境としてはもうバッグンです。ウソだと思うあなた、一度御来店下さい。もちろん(連)、(必)付いてます。どうぞ、よろしくお願いします。DBL－らじあめ〇中氏、SH－氏、OMK－FET氏、ZAC－RiStar氏、NLB－ALT－㊟氏、NLB－KNTR氏、来店ありがとう。またの御来店をお待ちしております。

●プレイシティキャロット松本店（長野）
DAB、S様、KPL－NEK様、ご来店ありがとうございました。

●ゲームパレス（静岡）
続々新作入荷予定、このハイスコアーがのるころには、バーチャファイターキッズやストリートファイターZERO2も入荷してるでしょう、どんどんパレスにきて、ばしばしやってください。
by　人生、山あり谷ありの加藤

君こそゲーメスト！

その3

戦球	腕前判定モード	9,953,380	なぞのX	個人申請　中央プラザ渋谷店（東京）
銃弾嵐		連　2,395,060	ROBOCOP	サブカルチュア（福岡）
バーチャコップ2		906,163	M.K(川田)	チャレンジャー関大前（大阪）
ソニックウイングス3	コウフル&ノヴァー・N・ホワイト側	連　3,277,000	FREEZIN'(ちょく子へ)	ゲームスポットアテナ2店合同（東京）
	ブレイザース	連　3,452,000	PPR−NGM	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
ロックマン・ザ・パワーバトル		6,161,300（LV3〜6）	咆哮野郎一まJU	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
ドラグーンマイト	シングル	2,104,000	GDS−マリ夫	個人申請 アミューズメントスクエアカサブランカ（香川）
レイブレーサー	中級	1'50"099	TKS−OWA	個人申請　パラダイスアレー（神奈川）
	上級	2'25"831		
	最上級	1'36"177		
アルペンレーサー	初級	1'24"956	BON㊎(大盛と卵でOK)	個人申請　GAME in中央プラザ中原店（神奈川）
ストリートファイターZERO	リュウ	連必　3,942,800	KMC−IZA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
	ケン	連必　3,733,800	すたあちなぷらーよーじ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
ヴァンパイアハンター	ザベル	連　2,749,800	ペコ①	個人申請　アムパークウィッチ（大阪）
	モリガン	連　6,402,800	Tiny−DIL㋢	GAME's DRAGON（京都）
ワールドヒーローズパーフェクト	エリック	連必　17,394,100	IPC−WHK−Ⓕ	JOYCOM平店（福島）
	ジャンヌ	連必　16,857,600		
	リョウコ	連必　19,314,800	YRI−FX㊍	
セガラリーチャンピオンシップ	初級	2'42"28	ぎるはま㊞	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	チャンピオンシップモード	3'16"07	R.N	個人申請　タイムトンネル（愛知）
ストライカーズ1945	スピットファイア	連　2,088,100	Trfx−MSA	ゲームセンタードリーム（宮城）
スーパーストリートファイターⅡX	T・ホーク	連　1,728,500	GSM−TBK−つる	ゲームコーナーフジ（東京）
	ケン	連　3,574,700	SMST−R'S−MRC　紅い稲妻	
	豪鬼	連必　2,192,300	GSM−YBK−つる	
	ベガ	連　2,486,700	GSM−VEGATTY	
PANG!3	ノーマル	連　9,408,400	Legion−KLF	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
極上パロディウス	タコスケ	連　4,143,900	SIT−M.K	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
	ビックバイパー	連　4,626,400	ふにゃ?	ゲームセンターナポレオン（神奈川）
スーパーストリートファイターⅡ	サガット	連　2,179,600	CST㋴	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ぷよぷよ通		915,854	CKN	ゲームセンターナポレオン（神奈川）
古今東西　干支物語		連　1,660,210	○	モンキーハウス本館（福岡）
エクストリームダウンヒル		59"037	PTY−PYO	キャッスル&YOU²（東京）
餓狼伝説スペシャル	アクセル・ホーク	連必　2,652,000	GACHAPIN	ゲームコーナーフジ（東京）
餓狼伝説2	キム	連必　41,285,400	WZH	GAME's DRAGON（京都）
餓狼伝説	ジョー東	連必　2,630,900	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
	テリー	連必　648,500	メンズスタイリスト（新人）	個人申請　ゲームコーナーフジ（東京）
ガンバード	バルナス	連　2,221,300	KSC−善之字元帥	プレイシティキャロット松本店（長野）
痛快ガンガン行進曲	キサラ	連必　215,960	GSM−YBK−つる	ゲームコーナーフジ（東京）
	シン	198,685		
	フウマ	220,515		
	ボビー	201,575		
機動戦士ガンダム	ザク	連必　1,607,200	締切日に出た。A9A	個人申請JOYCOM平店（福島）
	ガンダム	連必　1,656,400	高沢さんありがとう。A9A	
1943		連　3,573,760	SGP−SV−TNK	タウンスポット&マンモス城（大阪）
パワードリフト	Aコース	6'47"88	ATF−REV	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

クが併用できますが、これは、ステージのタイムアタックにはなりません。最速タイムということで記憶はされますがダメです。ちゃんとタイムアタックモードでプレイしてください。確認はランキングに残るか残らないかでできます。

ソウルエッジは今回よりキャラ別集計を開始しました。よく見ますと、鉄拳2をやっていた店が目立ちますね。沙羅曼蛇2も200万点台に突入しています。

さてさて激ムズシューティングバトルガレッガですが、クリアをしている人がかなりいるようです。いやはや驚きました。

それと、ここのハイスコアでは100万で示していますが、実際のゲームプレイ画面ではA00と表示され、スコアランキング上では…00と表示されるそうです。

今回もトップキャラがワイルスネイル（ゴールデンバット）ですが、次回あたりから魔法大作戦のキャラが出てきそうな予感がしています。特にミヤモトが出てきそうな予感がします。2面の鳥稼ぎは劣りますが、勲章（？）ボーナスの回収率がとても良いと思われます。その理由として、自機のスピードが速いからでしょう。

その他、弾消しと言うことで広範囲のボンバーがかなり使えることなどが言えます。

デメリットとして、5面のボスなどにミヤモトの爆弾が当たりにくくなかなか倒せないというところがありますが、これはプレイヤーの腕でカバーできることでしょう。まだまだ今後楽しみのゲームです。

（今月でライターになって6カ月目突入のPOW様だよ）

西銀座ゲームプラザ　☆=0 (23)

山梨県甲府市中央1−12−43　☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（こいつ）	1,247,300	セクシーメイツ水谷♡	スペシャル面
2	セクシーパロディウス（オプション）	1,708,500	NGP−TEI	ラス面
3	沙羅曼蛇2（2P側）	1,853,800	NGP−ANP㊎	1CALL 10万×4
4	エースドライバービクトリーラップ（初級コース・ビギナー）	2'37"38	ZGF−ORS−N	MT
5	エースドライバービクトリーラップ（初級コース・エキスパート）	2'28"83	穴ウメ戦隊ヤバインジャー㋠	AT
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームパレス　☆=0 (9)

静岡県三島市一番町12−22　☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX	13,068,500	2週間近く調子が出ない。神風T.H	(連付き)(雷電) ALL
2	バーチャロン（タイムアタック）	10'30"82	PEM	(2本設定)(ライデン) ALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,605,400	やっぱり天才KING	(ジャガノート) ALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ	2,848,900	WIL 遊びです。	(アニタ) (笑) ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,542,100	K K	(シュマゴラス) ALL
6	パズルボブル2（コンピューター対戦）	1,430,600	さるすけ1号	(1coin ALL)
7	沙羅曼蛇2（1P側）		ハイスコアー募集中	(連付き) 1P側だけ？
8	沙羅曼蛇2（2P側）		ハイスコアー募集中	(こっちなし) 連なし
9	セクシーパロディウス（キャラ別）		ハイスコアー募集中	(連付きにする予定)
10				

夢空間ファンタジー　☆=0 (15)

長野県茅野市ちの丁田2732−1　☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳外伝（ロディ）	5'10"73	XJR	ALL
2	龍虎の拳外伝（王）	5'15"47	YZK	ALL
3	龍虎の拳外伝（リョウ）	6'27"05	KTM	ALL
4	龍虎の拳外伝（レニイ）	7'50"85	あすたろと！？	ALL
5	バーチャロン	7'51"37	KBA	ALL
6	ソウルエッジ（ヴォルド）	4'25"63	XJR	ALL
7	ソウルエッジ（ジークフリード）	5'02"67	あすたろと！？	ALL
8	ソウルエッジ（ロック）	5'31"70	あすたろと！？	ALL
9	19XX㊖（雷電）	14,288,300	こばP	ALL 残×3
10	マーヴルスーパーヒーローズ（アニタ）	4,109,300	こばP 今月はあっさりだね。	ALL VeryEasy 5本勝負

グリーンプレイランド　☆=0 (6)

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ（ソン・ミナ）	4'01"70	いーんじゃないのぉRYU	1cALL
2	ソウルエッジ（ヴォルド）	5'26"29	プリプリ…ぼーだいのよーな… EPH	1cALL
3	ソウルエッジ（リ・ロン）	4'38"48	どー考えても2Pだらけ…やっぱハゲEPH	1cALL
4	ソウルエッジ（タキ）	6'20"45	合格おめでとーありがとー SAN	1cALL
5	ソウルエッジ（ソフィーティア）	5'05"93	上と同じよかったね R H	1cALL
6	ソウルエッジ（ジークフリード）	4'33"94	また顔出してね 去った人達… R H	1cALL
7	龍虎の拳外伝（刃）	7'53"20	ど…どー考えてもか…格好いい…うっRYU	1cALL
8	戦球	14連鎖	ドカチンのお人CAA あと1つ…?…あるの	15連鎖以上って…あるでしょうか…
9				
10				

アミューズメントスクエアYou&I　☆=0 (21)

岐阜県岐阜市住之江町1−17　☎(058)264−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	4'43"90	ARN	ALL ヴァイパーⅡ
2	バーチャロン	6'23"47	XYZ	ALL テムジン
3	ソウルエッジ（ロック）	6'22"80	Fe	ALL
4	ソウルエッジ（ソンミナ）	4'43"60	Fe	ALL
5	ソウルエッジ（御剣平四郎）	6'11"83	Fe	ALL
6	D&D®S.O.M	2,787,406	H_2O	ALL 1コイン エルフ
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット四日市店 ☆=4 (27)

三重県四日市市西浦2−4−5 ☎(0593)54−2266

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	4'26"11	たら。 マウンテンスタート	激ムズ MT ソロモード
2	戦球	2,963,640	こじでん	レベル99 球1355
3	ナムコ クラシックコレクションVol.1	412,110	Y. F	マッピー オリジナル
4	ナムコ クラシックコレクションVol.1	3,568,870	Y. F	マッピー アレンジ
5	エースドライバー ヒクトリーラップ	2'28"80	JR	ハイスピード 中級車 AT
6	鉄拳2	2'38"68	MAS	カズヤ よそもの まさるちゃん
7	鉄拳2	2'14"05	EFX	平八 おそい
8				
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆=7 (166)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス (タイムアタック STAGE1)	2'42"23	引退間近? H. I	デラックスタイプ
2	タイムクライシス (タイムアタック STAGE2)	3'31"93	今回も10店未満か? H. I	デラックスタイプ
3	タイムクライシス (ストーリーモード)	11'36"65	スタートダッシュ意味なし? H. I	デラックスタイプ ALL
4	セクシーパロディウス (マンボウ)	916,600	SG−AGBS−ELF (うじ虫君)	ALL スペシャルステージ行かず
5	ソウルエッジ (ソフィーティア)	4'15"10	光狼CAN	ALL
6	ダートダッシュ (激ムズマシン)	4'24"58	宇都宮から武者修業'たら	SNOWスタート ソロモード
7	ナムコクラシックコレクション (マッピー(オリジナル))	388,620	Y. F	ALL 1ミス
8	ナムコクラシックコレクション (マッピー(アレンジ))	3,664,330	Y. F	ALLノーミス NHB×19 百万有
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=8 (127)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス (イクン)(連)	1,364,200	デカ○ンブラザーズ 1号	ALL 残0
☆	沙羅曼陀2 (連)	2,085,400	近江からの使者	全2周ALL
☆	19XX (ライトニング)(連)	18,877,000	☆●♀	ALL
4	ソウルエッジ (ヴォルド)(連)	1'48"10	G・CRUSH−EFA	ALL
5	ゲーム天国 (ファイターEX)(連)	13,746,730	GGE−MKC	ALL タイムアタック
☆	ゲーム天国 (ブーヘラ)(連)	14,008,860	CYCLONE−R T	ALL タイムアタック
7	バーチャロン (バイパーII)	4'14"22	CAL	ALL
8	ナムコクラシックVol.1 (マッピー)	387,310	Y. F	ALL オリジナル
9	ナムコクラシックVol.1 (マッピー)	3,493,550	Y. F	ALL アレンジ
10	戦国エース (ジェーン)(連)	1,874,700	DBL−ごろたん	全2周ALL・1万×9 凰×2

GAME's WiLL ☆=31 (295)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	8,005,440	初クリア! あうー! あう AFO	ALL (連)付 ゴールデンバット
2	セクシーパロディウス (マンボ)	3,620,100	やめようシンナー	スペシャルクリア (連)付
3	セクシーパロディウス (ミカエル)	5,730,100	GGE−ZXZ	
4	セクシーパロディウス (こいつ)	5,946,900	ゴキブリホイホイホ〜♪	スペシャルクリア 連付
5	ザ・キングオブファイターズ95	607,300	Yanmi	ALL テリー・リョウ・京 改造なし
6				
7				
8				
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0 (10)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼陀2	1,486,800	OZA	1コイン2−5面
2	D&D®S.O.M	2,682,131	CNA	1コインALL ドラゴンスレイヤー
3	ときめきメモリアル はずるだま(虹野沙希)	1,658,400	P. S	1コインALL
4	リアルバウト(泰崇秀) 餓狼伝説	1,622,200	♡鳴沢	1コインALL
5	進め対戦はずるだま (あたぼう使用)	144,400	P. S	1コインALL
6	ソールエッジ (ソフィティア)	5'27"70	無のないゲーマーX	1コインALL
7	ギャプラス	1,183,700	KEI	1コイン67面 天野ゲーム博物館
8	デイグダグ	171,160	ⓅA N	1コイン 天野ゲーム博物館
9	ドラゴンバスター	3,008,630	おひさしぶりの低難芸魔	1コイン 天野ゲーム博物館
10	空手道	50,200	海部郡七宝町一星山	1コイン 天野ゲーム博物館

オレンジハット砺波 ☆=0 (2)

富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	PANG 3	615,400	Si麻宮	ドリ R−26 タコス
2	リアルバウト餓狼伝説	1,247,400	MVP.	テリ ALL SSS=4
3	19XX	7,867,700	ttt	モスキート LV26
4	D&D R S.O.M	2,546,213	4t	マジックユーザー ALL
5	Wボーリング	240	配線人間K納M彦	ALL
6	バトルガレッカ	2,866,460	乱交太郎FAN 本間疑似人間1号	R−5 4号機
7	セクシーパロディウス	414,000	PP=GNX	R−4(オプション)
8	進め対戦ぱずるだま	169,950	PP=RFD 配線人間3号	まこりん 料理の塔
9	スカルファング	2,697,900	土偶四郎	シルフII R−3
10	ヴァンパイアハンター	1,495,400	PP=GNX オレ1号機	モリガン ALL

GAME's DRAGON ☆=0 (35)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスII 1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳外伝 (ロバート)	5'08"50	新庄	クリア
2	セクシーパロディウス (オプション)	1,029,300	クリアしてません	7面(連)
3	沙羅曼陀2	2,054,400	京城	2周クリア (連) 2P側
★	ヴァンパイアハンター (モリガン)	6,402,800	Tiny−DIL(テ)	クリア (連)
★	餓狼伝説2 (キム・カッファン)	41,285,400	WZH	クリア (連)(同)
6				
7				
8				
9				
10				

AMZA11 ☆=0 (14)

三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳外伝	7'47"32	トクア	1コイン ALL ロバート
2	龍虎の拳外伝	7'35"32	E・H・M	1コイン ALL リョウ・サカザキ
3	闘神伝2	5'50"30	RYO	1コイン ALL カイン
4	マーヴルスーパーヒーローズ	3,091,800	TAC	1コイン ALL ドゥーム
5	マーヴルスーパーヒーローズ	3,329,500	TAI	1コイン ALL アニタ
6	D&D®S.O.M	1,098,705	AKI	ステージ 10−5 1コイン
7	リアルバウト餓狼伝説	973,100	E・H・M	1コイン ALL ジョー・東
8	リアルバウト餓狼伝説	892,000	MKT	1コイン ALL 双角
9	リアルバウト餓狼伝説	755,200	ASR	1コイン ALL フランコ・バッシュ
10	リアルバウト餓狼伝説	888,700	E・H・M	1コイン ALL アンディ・ボガード

扇ケ丘レジャーセンター ☆=4 (191)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス (シューティングスター)	4,129,100	ぼく (私)	ALL 2ミス
2	19XX (震電)	18,822,500	T. Cl.e−.SD	ALL あと30万 5面466万
3	ファイティングバイパーズ	1'38"66	KAB	ALL バン
4	エースドライバー ビクトリーラップ	2'27"03	M. T	ハイスピードコース B. L. 46"96
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,516,000	じゅん	ALL 如月
6	リアルバウト餓狼伝説 (ボブ)	1,490,800	GMT	ALL ストレート
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信

●グリーンプレイランド (岐阜)
春です。新人スコアラーやお客様お待ちしております。対戦大会イベントなどもやりたいのでもっと来て下さいよぉお願いします。そうですね…今はソウルエッジと鉄拳2、マーブルなどが盛り上がってますがコレが載る頃はZERO2が…まあ先の事は何が起こるか人生わかりませんからねえやめときます。気楽に立ち寄ってください歓迎しますんで…できるかぎり(ボソッ)ウフフフフゥ〜(何かありましたねえ)

●アイリン夢空間 (岐阜)
毎月、いろんな方々が、来店してくださって、本当にありがとうございます。またよければ遊びに来てください。
by GGE・MKC

●AMZA11 (三重)
尾鷲市野地町にGAME AMZA9オープン、ハイスコアラー求む!

●プレイシティキャロット四日市店 (三重)
PC四日市店閉鎖の為、今回でハイスコア集計は最後です。これが載る頃にはもう店はありません。今回、遠征してくださった皆さんありがとうございました。今まで来店してくださった全てのお客様、常連の方々、本当にありがとうございました。また、お会いできると良いですね。それでは、さようなら。

●GAME'sDORAGON (京都)
今月はなんとかしのげました。来月以降は不明です。新担当[illegible](いきなりピンチ)

●アミューズメントスペースフジ (大阪)
フジ語の世界その3「なにしに来たん?」…「お早う」「こんにちは」などのあいさつの意。明らかに何をしに来たのかわかっている常連に対して、好意と皮肉をこめて交わす。ちなみに関西のスコア集計店ではけっこう普通に使われる言葉である(ほんまかよ、おい。)
文責、Legion ホエホエくん

●ファミリーガーデンパートII (岡山)
みんな来てねーイーストランドもよろしくねー

●カントリーボーイ (広島)
バシさん卒業おめでとう。福岡でも元気でね。

●ゲームシティDADA (島根)

お店から②

この号が出る頃にはゼロ2一色となっているはずである。しかし当店では「ターボ」「X」がまだ現役稼働中である。「X」は対戦台だ。スコアがD&D2一色であった為かなり苦しい…。いろんなゲームを申請してちょうだいね。

●アメニティスペースOZ (山口)
OZ全店では、みんながゲームを楽しめるように日頃から努力してますが、もし気付いた事や希望等何でも気軽にスタッフまでお申し付けください。とにかく1度来店してみてください、絶対損させないよー
by スタッフ3号

●タイトーイン空港通り店 (愛媛)
空港店常連シリーズ 富田くん(Y、T)の場合…彼は一般的にわがままで口うるさく、短気で正常感覚失調症などとよく言われているがそんな彼でも実は女の子だけにはとてもやさしい事で有名である。だが彼の場合毎日入浴しているのでたけしよりはましである。

●ホワイトハウス箱崎店 (福岡)
・DUE師匠、今まで本当にありがとうございました。これからもゲーマースピリッツを忘れずに、元気に頑張ってください。

●ゲームプラザ (熊本)
福岡からの遠征まことにありがとうございました。またの御来店を心よりお待ちしております。ところで、当店では現在スコアラーをひきつづき募集しております。腕に自信のある人やスコア稼ぎに興味のある人はぜひ一度ゲームプラザまでいらしてみてください。お待ちしております。
担当:濱川望がカリスマのD.W-ND…以下略。(活動停止中)

ヒットゲームBEST10

新作、上位に届かず

プレイヤー人気ベスト10

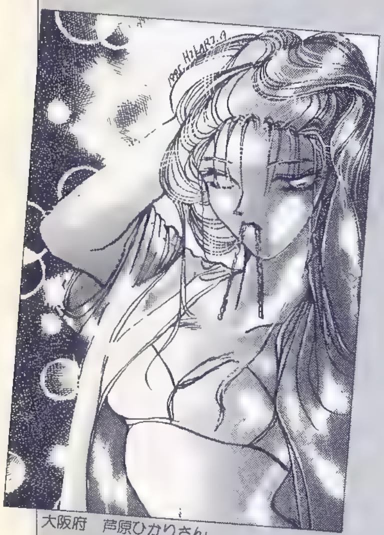
順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	バーチャファイター2	621	セガ
2	2	リアルバウト餓狼伝説	561	SNK
3	―	ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ	463	カプコン
4	―	セクシーパロディウス	393	コナミ
5	3	鉄拳2	368	セガ
6	8	ソウルエッジ	300	ナムコ
7	―	バーチャロン	285	セガ
8	5	ストリートファイターZERO	276	カプコン
9	―	アートオブファイティング龍虎の拳外伝	214	カプコン
10	14	バトルガレッガ	192	エイティング/ライジング

11位	12位	13位	14位	15位
19XX 189	ファイティングバイパーズ 162	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 139	レイブレーサー 85	沙羅曼蛇2 82

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	バーチャファイター2	777	セガ
2	2	リアルバウト餓狼伝説	560	SNK
3	3	鉄拳2	365	ナムコ
4	9	ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ	361	カプコン
5	7	ソウルエッジ	331	ナムコ
6	4	ストリートファイターZERO	317	カプコン
7	―	バーチャロン	315	セガ
8	5	ファイテングバイパーズ	228	セガ
9	―	セクシーパロディウス	219	コナミ
10	―	アートオブファイティング龍虎の拳外伝	158	SNK

11位	12位	13位	14位	15位
レイブレーサー 119	バトルガレッガ 117	19XX 114	バーチャストライカー 106	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 88



大阪府　芦原ひかりさん

新作はバラエティ豊か

今月は、ニューゲームがたくさん登場。しかし、純粋な対戦格闘ものはアートオブファイティング龍虎の拳外伝1作だったので、上位陣にはさほど変動はありません。

インカム順位では、バーチャファイター2が1位、リアルバウト餓狼伝説2位、鉄拳2が3位となっています。この順位は、先月と変わっていません。人気では、この中に3位にダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ（以降D&D2と略す）、4位にセクシーパロディウスが入ってきています。

D&D2は、四人同時プレイ可能なアクションゲーム。前作の優れた部分、多人数プレイで役割分担できるというところをうまく発散させています。通信筐体で4人同時になっている店も多く、今のところその試みは成功していると言えるでしょう。横スクロールアクションの久々のヒット作として、意義のあるゲームだと思います。

個人的に唯一不満点を挙げるなら、後半の難しさ、敵のアルゴリズムの複雑さが今一歩なこと。でも、これはぜいたくなレベルの注文と言えるかもしれません。

どこまで行けるかセクパロ

セクシーパロディウスは、人気のパロディウスシリーズの続編。ということで、〝やらねば〟と思っているプレイヤーは多いようです。若干の変わったシステムはありますが、見た目にはパロディウス路線をしっかり踏襲しています。

しかし、何となく物足りないと思っているプレイヤーが多いようです。パロディウスシリーズも3作めになり、最も難しい時期に来ているのではないでしょうか。

7位にはバーチャロンが登場。VSシティ版が出回り、ポイントを稼いできました。それでも、出回りは他の機種より少ないようです。ロボットものということで、プレイヤー層はやはり限られてしまっています。でも、好きなプレイヤーは繰り返しプレイし続けているのが見受けられます。

来月は、なんと言ってもストZERO2が注目です。初登場で、果たして1位を取れるでしょうか。

プレイシティNASA杉本町店　☆=16(349)

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5　☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（イワン）	5,795,700	AXIOM−H. Y㊇	ALL 連付 残4 SP前151万
2	電脳戦機バーチャロン（テムジン）	3'22"47	Seize−KKK	ALL
3	進め!対戦ぱずるだま	160,770	TNG−MAT	ALL あたぼう使用
☆	ソウルエッジ（ヴォルド）	1'40"40	AXIOM−DEN	ALL
☆	ソウルエッジ（ソフィーティア）	2'46"00	AXIOM−DEN	ALL
☆	ソウルエッジ（タキ）	3'09"70	AXIOM−DEN	ALL
☆	ソウルエッジ（リー・ロン）	3'18"24	AXIOM−DEN	ALL
8	ソウルエッジ（ジーク・フリード）	3'36"24	AXIOM−SAO	ALL
9	ソウルエッジ（ソン・ミナ）	3'51"40	TNG−MAT	ALL
★	スーパーストリートファイターII（サガット）	2,179,600	CST㋴	ALL ㊢付 爪×3 3万×2落ち 36R

チャレンジャー関大前店　☆=5(82)

大阪府吹田市千里山東1−14−2　☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	バーチャコップ2（連なし）	906,163	M. K（川田）	1cALL殺839 J451 T111
2	D&D®S.O.M（シーフ）	3,021,961	たくや！	1cALL ドフレス
3	D&D®S.O.M（ファイター）	2,937,789	超人ヘラクレス初号機	1cALL ドラレス
☆	タイムクライシス（ストーリーモード）	10'39"68	まじゅっくないとれいあ〜す。	1cALL 連なし ノーミス
☆	タイムクライシス（T.A.STAGE 1）	2'31"78	首吊り覚悟 咆哮野郎まJu	1cALL 連なし
☆	マンクスT.T（ラクシーレース）	1'58"49	スコアラーのまねがしたかっただけ。	A T 完走 2周 BL 58"08
7	沙羅曼陀2（2P側、㊢）	1,861,500	もう、わかんない S. N	2周ALL1c 残0 1周目96万
8	バトルガレッガ（ミヤモト、面セレ㊒）	6,782,070	PPR−NGM	1cALL
9	パズルボブル2×（パズルモード）	305,622,320	FEV㋟	1cALL 表(X) Wゾーン
10	進め!対戦ぱずるだま	143,360	犬の時代	モモちゃん ゲーマー 1cALL

タウンスポット&マンモス城　☆=5(166)

大阪府茨木市中津町4−3　☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（マンボウ）	2,098,700	「えっ、まんぼう？」byまえしま	ALL ㊢つける！ 残×1
2	ソウルエッジ（ヴォルド）	3'23"97	MIZ神−ZII㋕	ALL
3	ソウルエッジ（ロック）	5'31"60	にゃんにゃんバリバリX−ヨシキです㋕	ALL
☆	進め!対戦ぱずるだま（一般）	189,170	飼葉優里🆂	ALL あたぼう
☆	エースドライバービクトリーラップ	2'15"46	T. Y	完走 上級 MT CITY
6	龍虎の拳外伝（不破刃）	6'46"58	ホーケー野郎マJr X−ヨシキ	ALL
7	龍虎の拳外伝（王覚山）	7'25"75	ゆか猫にゃんにゃんわかにゃんにゃん	ALL
8	龍虎の拳外伝（ロディーバーツ）	13'00"05	俺って東 幹久？ 佐々木 健一 ㋩㋘	ALL
9	スカルファング（チェイスモード）	20,273,300	ひまつぶC	ALL ヴァルキリー
★	1943（㊢）	3,573,760	SGP−SV−TNK	ALL モビ×2 大飛龍×22

タイトーイン002スタジアム　☆=0(285)

大阪府豊中市玉井町1−1−36ライオンズマンション102号　☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	19XX（震電㊢）	19,063,600	GGE−K. N	クリア 残5 B×5
2	19XX（ライトニング㊢）	18,816,300	CYCLONE・HURRICANE	クリア 残5 6面94% B×5
☆	19XX（モスキート㊢）	18,368,800	3回権利の回転体（時給2000円）	クリア 残5 20万ロスウンコ
4	19XX（2P協力㊢）	24,190,500	うんこスライムとはぐれうんこ（防御力0）	クリア 2ミス モスキート×2
5	ゲーム天国（タイムアタック、ブーベラ㊢）	13,968,820	NeoEX−PPR−IZK	クリア またクマおそい
6	ナムコクラシックコレクション（マッピー、アレンジ）	3,489,590	Y. F	クリア ノーミス 来店感謝です。
☆	ナムコクラシックコレクション（スーパーゼビウス㊢）	839,390	NeoEX−EL2（戦術エース）	全16エリアクリア 残3
8	ナムコクラシックコレクション（ゼビウス、アレンジ㊢）	1,635,820	NeoEX−BOSTON	EX1面
9	レイブレーサー（中級、T.T）	1'50"700	PPR−IZK	完走 MT
10				

アミューズメントスペース・フジ　☆=10(30)

大阪府大阪市北区天神橋4−10−8　☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スカルファング（オートモード㊢）	17,234,400	S. N	ALL セイレーン EX
2	だい好キッス	197,180	Legion−ホエホエ君	ALL Verygood×1
3	エースドライバービクトリーラップ（CAPITAL CITY）	2'18"58	KKK	ALLMT ビギナー
☆	セクシーパロディウス（オプション㊢）	6,034,900	初のノーミス H. M	ALL 残×4
5	ギャラクティックストーム（ブラックナイト）	263,700	汗娘戦士シールームーン	ALLP×5 ストーリーモード
6	進め!対戦ぱずる王（あたぼう）	169,490	Legion−運命君	ALL ゲーマーモード
★	ロックマン・ザ・パワーバトル（LV3〜6）	6,151,300	咆哮野郎−まJU	ALL ロックマン使用
★	ソニックウィングス3（ブレイザーズ㊢）	3,452,000	PPR−NGM	ALL 2−1 207万
★	PANG!3（ノーマル㊢）	9,408,400	Legion−KLF	ALL ㊦547万
10	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	8,716,160	PPR−NGM	ALL 残×1 1→4→2→3

ゲームゾーン灘店&境店 ☆＝0（14）
鳥取県米子市灘町２－52　☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラス	117,500	EASY	パズル ノーマル
2	リアルバウト餓狼伝説	1,301,500	BAR	マリー ノーマル
3	ガンバレット	191,315	RED	ノーマル 上数ノーミス
4	リアルバウト餓狼伝説	1,293,100	RED	まり ノーマル
5	テトリスプラス	235,400	RED	パルズモード ノーマル
6	19XX	7,204,400	RED	震電　7面
7	沙羅曼蛇２	396,500	H・M	ノーマル 6面
8	リアルバウト餓狼伝説	1,302,300	OMK	まり ノーマル
9	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,199,100	ミエ	藤崎
10				

ゲームスポットパスカル ☆＝0（21）
岡山県岡山市表町３－７－５　☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇２（スーパーコブラ）	1,696,800	ゴッドベィダー	ALL (連)
2	19XX（ライトニング）	17,053,900	TAK	ALL (連)
3	19XX（震電）	17,005,200	TAK	ALL (連)
4	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	5,145,920	親王	6面中ボス(連)なし
5	セクシーパロディウス（オプション）	1,109,000	参考スコア	最終面　(連)
6	パズルボブル２（裏面）	262,385,170	大学卒業した人	ALL　Z
7	D&D®S.O.M	3,063,787	集計しません	１クレALL ファイター
8				
9				
10				

ゲームセンターピノキオ ☆＝0（34）
兵庫県明石市本町１－１－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファンキーヘッドボクサーズ	45.63	CRO	ALL　コウジ使用
2	バーチャロン	3'25"88	SVR－NGF(緑)（フレーゲル）	ALL　ライデン使用
3	スカルファング（オートモード(連)）	14,674,700	SVR－かる夫	ALLメガバルキリー ボンバータイプ
4	スカルファング（チェイスモード(連)）	25,960,500	号泣！さよなら綾佳様 RBN－㊌	ALLメガバルキリー ボンバータイプ
5	スカルファング（スペシャルモード(連)）	19,237,100	R'－水無	ALL　シフ ボンバータイプ
6	沙羅曼陀２（(連)付）	1,288,900	Mr. クラウドキル	ALL
7	鉄拳２verB（ポール）	1'34"33	らっしー	ALL
8	鉄拳２verB（ジャック２(必)）	1'35"50	やっしー	ALL
9				
10				

ゲームシティDADA ☆＝0（12）
島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M（エルフ）	2,023,024	椎名牧子	I CAL_ TYPE－C
2	D&D®S.O.M（クレリック）	1,834,369	WiL	TYPEC　ドラスレ 四天王に敗れる
3	D&D®S.O.M（ファイター）	599,072	A	TYPE－C 10－４ぐらい
4	ストリートファイターZERO（ローズ　連なし）	1,842,800	北FTO#	I CALL
5	ナムコクラッシックコレクション（マッピー　連なし）	103,810	KAZ	オリジナル
6	ナムコクラッシックコレクション（ギャラガ）	239,890	RYU	アレンジ　18面
7	マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン連なし）	1,675,800	出雲予備校	I CALL
8	マーヴルスーパーヒーローズ（ジャガーノート連なし）	1,440,400	出雲予備校（卒）	サノスまで
9	マジカルドロップ（デビル）	5,234	ヤンキー玄文	I CALL カンスト逃し
10				

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝2（11）
広島県広島市安佐南区長楽寺１－１－37　☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX	11,864,400	虎や虎になるんや 鬼怒川竜次	ALL　震電 (連)
2	19XX	12,192,100	曖昧な時を刻む音 鬼怒川竜次	ALL　モスキート (連)
3	19XX	10,505,600	王虎フォーエバー	ライトニング (連)
4	セクシーパロディウス	468,300	バレバレやん	シューティングスター(連)
5	D&D®S.O.M	1,328,170	バーベQあじ	ラストボス　1C ファイター
6	バーチャロン	6'08"30	こーじろー	I CALL RAIDEN
7	バーチャロン	6'25"68	こーじろー	I CALL TEMJIN
8				
9				
10				

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝1（15）
兵庫県川西町小花１－６－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（震電）	15,080,500	毒舌トーク(森)	ALL　「ミス ALL　SI00×５
2	.9XX（ライトニング）	13,335,800	研磨スターズ	ALL 残－２
3	ゲーム天国（タイムアタック）	9,264,680	D・M翔	Z－DYNE
4	D&D®S.O.M	1,411,196	Human	ラストボス エルフ
5	セクシーパロディウス	937,400	ACE	ステージ６
6				
7				
8				
9				
10				

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝1（38）
山口県小野田市西高泊664－３　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン（バイパーII）	6'59"84	野々村ブラスター	ALL 小野田店
2	バーチャロン（バル・バス・バウ）	9'38"30	茶々丸クルーのXAK	ALL 小野田店
3	ソウルエッジ（ヴォルド）	3'37"40	モアエクスタシー月読	ALL 小野田店
4	ソウルエッジ（ソフィティア）	3'50"57	H・M	ALL 小野田店
5	ソウルエッジ（リ・ロン）	3'57"14	野々村ブラスター	ALL 小野田店
6	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま（鏡勝羅）	1,392,800	神無月みお	ALL 宇部新川駅前店
7	19XX（震電）	13,123,400	MOC	ALLLv30元師 (連)山口湯田駅前店
8	ダートダッシュ	4'31"00	TZR	ALL　激ムズAT 宇部新川駅前店
9	セクシーパロディウス（オプション）	941,700	HYDE	スペシャルステージ (連)宇部新川駅前店
10	プライムゴールEX（ヴェルディ川崎）	確認できず	ブラジル代表しげ	ALL 山口湯田駅前店

オキモト ☆＝0（18）
広島県広島市西区南観音３－15－３　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M	１コインALL	バギー	そうりょ使用 .80万点
2	リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,892,800	AHO	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（アンディ）	1,649,700	DOI	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（山崎）	1,899,600	DOI	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（ビリー）	1,531,200	HUS	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,499,300	FK	ALL
7	ソニックウィングス３（アレックス）	2,004,100	Kiss	Z－Z
8	マーヴルスーパーヒーローズ（ジャガーノート）	1,843,100	HUS	ALL
9	マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	1,795,200	HUS	ALL
10	リーグボーリング	233	KAI	スコアゲーム

川島玩具店 ☆＝0（19）
兵庫県高砂市高砂町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（フランコ・バッシュ）	1,497,800	DUO	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（ブルー・マリー）	1,396,200	関	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,365,200	NOA	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（不知火舞）	1,209,800	久　遠	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,201,400	AOI	ALL
6	ストリートファイターZERO（ケン）	1,328,800	蘭　草	ALL
7	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,274,600	NOA	ALL
8	ストリートファイターZERO（サガット）	1,135,400	SIM	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト（ネオーディオ）	8,239,300	BUD	ALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト（ジンギスカン）	7,787,800	CAN	ALL

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0（9）
山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（ライトニング）	12,853,500	まさき	(連)　ALL
2	19XX（モスキート）	13,395,100	まさき	(連)　ALL
3	.9XX（震電）	13,969,500	まさき	(連)　ALL
4	沙羅曼蛇２	1,039,000	しんたろう	(連)　２－６
5	鉄拳２verB	1'50"31	まさき	ポール　ALL
6	鉄拳２verB	2'02"55	GO5	ワン　ALL
7	龍虎の拳外伝	10'13"58	ALEX	ワン・コーサン ALL
8				
9	ソウルエッジ	5'50"13	M．H	リ．ロン　ALL
10	ソウルエッジ	6'25"00	M．H	ロック　ALL

ゲームプラザミッキー ☆＝3（37）
広島県広島市南区的場町１－７－２　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ（ソン・ミナ）	5'14"00	NEZ－GYO	ALL
2	ソウルエッジ（タキ）	4'56"43	NEZ－GYO	ALL
3	ソウルエッジ（ソフィーティア）	5'29"47	NEZ－GYO	ALL
4	D&D®S.O.M	ALL	多数の皆様	ALL
5	沙羅曼蛇２	1,824,100	残酷な天使のように少年よ神話になれ　闘姫	ALL　(連)付
6	ビッグトーナメントゴルフ	－15	ときメモありがとう！まかくん	ALL オーストラリア
7	龍虎の拳外伝（ロバート）	6'44"92	GDF	ALL バースデー機能未使用
8	龍虎の拳外伝（香澄）	9'59"98	GDF	ALL
9				
10				

ファミリーガーデンパートII
岡山県真庭郡勝山町字勝山459　☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX	7,015,400	SUR　G	ライトーング 残り３機
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	810,700	よしたり	しおりん 根性
3	ソウルエッジ	6'40"63	MUL	ワルキューレ ICALL
4	ソウルエッジ	5'37"80	M・H	みつるぎ ICALL
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	159,800	じょにい	清川氏しよふ
6	鉄拳２ Ver.B	3'37"86	BCG	みくえ〜る
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信 担当者から

今回も依然トップのGAME's WiLL。しかし、「ソニックウイングス3」の保持がなくなり、今後☆を獲得するゲームがあるのであろうか。かなり悩んでいることだろう。

GAME's WiLLの後ろには、JOYCOM平店に続き、プレイシティキャロット巣鴨店、プレイシティNASA杉本町店と各店、GAME's WiLLに手を延ばそうとしている。余裕を見せていたGAME's WiLLに手を延ばそうとしているLLだが、今後、JOYCOM平店、プレイシティNASA杉本町店、プレイシティ24が「ソウルエッジ」などでどんどんと差を縮めてくることだろう。

今回で集計も4回目、まだ8回も集計が残されている。果たしてGAME's WiLLはこのまま首位を独走できるのであろうか。

☆獲得数上位店（2・29～5.30/6.15号）

順位	店名	今月	合計
1	GAME's WiLL	1	31
2	JOYCOM平店	6	21
3	プレイシティキャロット巣鴨店	4	18
4	プレイシティNASA杉本町店	5	16
4	モンキーハウス本館	4	16
6	プレイシティ24	4	15
7	アミューズメントスペース・フジ	1	10
7	タイトーイン002スタジアム	4	10
9	アイリン夢空間	3	8
10	サブカルチュア	1	7

次回のスコア締め切りは

5月19日

（20日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は２つあって、１つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう１つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、１クレジット、完全１人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※１）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※２）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※３）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。

❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国１位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の１年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位３店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの１回目から５回目までの集計で１位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝３（23)」という表記は、今年度は☆を３個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※１：複数ボタンの同時入力を１ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※２：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※３：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後７時から９時まで受け付けているぞ（担当：藤田）。

タイトーイン空港通り店 ☆＝1（29）

愛媛県松山市南斉院町17－５ウエストビル１Ｆ ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エースドライバー（初級）	2'56"50	TAM	ALL MT ノーマル
2	エースドライバー（中級）	2'52"45	TAM	ALL MT
3	アルペンレーサー（初級）	1'27"215	とし おやじセット使用	ALL
4	究極タイガーII（1P側）	9,801,080	SUR－R T犯	ALL 連 ノーマル
☆	究極タイガーII（２P側）	9,029,620	SUR－R T犯 石谷地獄のペンキ破損	ALL 連
6	ファイティングバイパーズ（トキオ）	3'53"58	T. K 石谷地獄の10万円	ALL
7	ソニックウィングス２（YF－23）	1,806,000	SUR－R T犯 石谷地獄の海中落下	２－７ 連 ノーマル
8	マーヴルスーパーヒーローズ（マグニート）	3,060,400	SUR－R T犯 石谷地獄の県外逃亡	ALL 連必
9	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	3,707,300	SUR－R T犯 徳田地獄の完全アル中	ALL ノーマル
10	パズルボブル２X（Xモード）	127,102,880	たけし入浴し３ボケがしばくけ	ALL

チャレンジバンバン ☆＝３（109）

愛媛県松山市道後樋又４－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳外伝（リョウ）	3'57"30	伏助	IC ALL
2	ファンキーヘッドボクサーズ（ライトニング・バロン）	41.98	MASAI	IC ALL
3	ソウルエッジ（ソフィーティア）	3'42"80	あんでん	IC ALL
4	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	6,293,070	わいわい	6面
5	バトルガレッガ（シルバーソード）	5,129,220	㋻	6面
6	バトルガレッガ（ミヤモト）	4,749,810	㋻	6面
7	究極タイガーII（1P側）	9,498,440	SUR－R T	ALL
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆＝16（261）

福岡県福岡市中央区六本松２－６－７ ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	古今東西干支物語	1,660,210	●	ALL 連 MAX13連鎖
2	バーチャロン	3'17"86	G. M. C. SPR	ALL テムジン
☆	ギャラクティックストーム	740,600	●	ALL 連同 VSモード P×11
☆	ギャラクティックストーム	274,700	●	ALL 連同 P×5 ストーリートモード
☆	キャノンダンサー	6,307,580	G. M. C. ぱんだ連 引退後復活予定	ALL 連
6	スカルファング	25,062,300	糞牙糞牙腐乱軒	ALL 連 シフ使用 チェイス
7	だい好キッス	193,870	G. M. C. おかび(本人)	ALL ＝×157
8	沙羅曼蛇２	1,737,000	G. M. C. DURAN	ALL 連 2P側
9				
10				

サブカルチュア ☆＝７（147）

福岡県筑紫野市宮田町581－６黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M（ファイター）	3,163,150	328万ペースの夢シンに焼かれる－OOT	ノーミスALL 甘い ４分代×９ RD付
2	D&D®S.O.M（エルフ）	2,884,833	集計やめ？ まあ仕方ないね。ニヤリ…編	ノーミスALL 辛い 稼いでない RD付
3	D&D®S.O.M（マジックユーザー）	2,476,564	ちくしょう！ 飲んでやるー。 MOON	ノーミスALL 苦い レッドドラゴン 付
4	D&D®S.O.M（ドワーフ）	2,699,551	朝倉プレイランド、メスト２軍入り？ 麻宮	ノーミスALL レッドドラゴン 付
★	銃弾嵐	2,395,060	ROBOCOP	ALL 連付
6	龍虎の拳外伝（王覚山）	7'42"93	NBF－局長	ALL アルティメット×６
7	ストリートファイターZERO２		来月号よりウチの常連はヤルらしい！	
8				
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝０（19）

福岡県北九州市北区京町２－６－７ ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	2,441,900	脇山庄一	ALL 999 JINCHONREI使用
2	リアルバウト餓狼伝説	1,804,900	脇山庄一	望月双角 ALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,457,100	脇山庄一	ビリーカーン使用 ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,511,000	S. 中野	キム ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,143,400	D. J.	マイ ALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,074,500	キャンピー.	テリーボガード ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,390,100	中村幸平	ALL ９人 藤崎使用
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,233,500	N. N.	ALL ゆみ
9	鉄拳２Ver.B	3'51"21	倉田修治	ALL ロウ
10	ナムコクラシックコレクション（ギャラガ）	890,540	塚本春樹	1CALL アレンジVer

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
4月発売					
バブルメモリーズ	タイトー	アクション	8－2	4/9	大量の隠しコマンド、君はいくつ見つけられるか？
カラオケクイズ イントロドンドン	サン電子	パズル	4×2－1	4/10	セガ・エンタープライゼスより発売
メタルスラッグ	SNK	アクション シューティング	8－3	4/19	メタスラでございます。以前紹介してもらった時より数段パワーUPしてるんで、よろしく。
サイキックフォース	タイトー	格闘	8－3	4/24	空中大決戦!! 君はもうプレイした？
ガンブレードNY	セガ	ガン シューティング	専用ガン	4/30	ニューヨーク市民もぶっとび! 超スゲーゲーム!!
デカスリート	セガ	スポーツ	8－2	4/30	みんながまっていた連打ゲーム。いよいよ登場
戦国ブレード	彩京	SHT	8－2	4月中	天下一品のCM、たまらんなぁ。でも戦国ブレードも忘れちゃダメだぞ!
プライムゴールEX	ナムコ	スポーツ/サッカー	未定	4月中	
ナムコ クラシック コレクション Vol. 2	ナムコ	アクション	4－1	4月中	
アクウギャレット	バンプレスト	シューティング	8－2	4月上旬	目指せ!オールパーフェクト!!
スーパーリアル麻雀 Pvi	セタ	麻雀	KB	4月下旬	全動画枚数は前作の1．5倍!シリーズ初、メガネっ子や20代キャラも登場!
5月以降発売					
ねらってチュー	セタ	パズル	8－1	5月中	新感覚"打ちゲー"!4ツそろえるだけの簡単ルール。連鎖するほど高得点!
神凰拳	ザウルス	格闘	8－4	5月上旬	
ソニック・ザ・ファイターズ	セガ	格闘	8－3	5月中旬	
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	8－3	5月下旬	
STORM BRADE	ビスコ	シューティング	8－2	5月予定	
NEO Mr. Do!	ビスコ	アクション	8－2	6月予定	
発売日未定					
NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～	ADK	格闘	8－4	未定	発売まであと少しにうご期待!!
フットサル	ザウルス	スポーツ/サッカー	8－4	未定	
へべれけの ペアペアウォーズ	サン電子	パズル	4－2	未定	
わくわく7	サン電子	格闘	8－4	未定	
Super GT24h	ジャレコ	ドライブ	ハンドル	未定	GTカーレースを題材としたジャレコの初のポリゴンドライブゲーム。4人通信対戦可。
バーチャファイター3	セガ	格闘	未定	未定	
闘姫伝承 エンジェルアイズ	テクモ	格闘	8－4	未定	女だけの格闘ゲーム
デッド オア アライブ	テクモ	格闘	8－3	未定	3Dフルポリゴン本格格闘ゲーム
逆転!!パズル番長	フウキ	パズル	4－2	未定	アレより面白い!? 対戦型パズルゲーム

プレゼント当選者発表

10周年記念プレゼントで欲しいものは決まったかな？　遅れまくっていた商品発送もかなりさばけてきたけど、まだ来ないっていう人はぜひ編集部まで葉書でご一報ください。当選発表号と商品名を明記してくれると調査しやすくてハラショーなんでよろしく。

鉄拳2.Act2プレゼント当選者

鉄拳2オリジナルテレカ

末永和彦君（宮城県）
西川太視君（大阪府）
三代健太郎君（神奈川県）
山本博文君（千葉県）
串田和孝君（岡山県）
仲田真也君（茨城県）
杉山弘晃君（静岡県）
八木信夫君（静岡県）
荒井達也君（東京都）
宮島徹君（岐阜県）
下山祐司君（兵庫県）
杉あきさん（静岡県）
古川聡史君（兵庫県）
田仁博之君（東京都）
大野実輝君（富山県）
大久保美好君（茨城県）
野田尚孝君（青森県）
安井英明君（岡山県）
佐藤真澄君（千葉県）
福田淳君（大阪府）
山本幸央君（大阪府）
大場弘幸君（栃木県）
黒木一孝君（宮城県）
寺田武夫君（和歌山県）
柾谷秀二郎君（千葉県）
武井晃一君（山梨県）
伯井健太郎君（東京都）
岡部知行君（神奈川県）
石井勝二君（福岡県）
吉田じろう君（神奈川県）
大月一雄君（神奈川県）
中村真一君（福井県）
石川良弥君（福岡県）
中澤和男君（東京都）
並木一也君（東京都）
中村真二郎君（石川県）
吉田喜一郎君（宮城県）
斉藤大輔君（山形県）
金井弘明君（群馬県）
横山裕司君（高知県）
沓名準二君（愛知県）
鴨島好宣君（大阪府）
山口武志君（東京都）
増田真剣君（埼玉県）
君永信一君（愛知県）
根本幸雄君（福岡県）
河合陽平君（石川県）
小林晶典君（和歌山県）
石井勝二君（福岡県）
加賀谷秀樹君（秋田県）
新井淳君（東京都）
大武良太郎君（三重県）
代継弘宏君（大阪府）
貞任秀彦君（愛知県）
惣野代義弘君（茨城県）
福田清人君（福岡県）
石原田佳子さん（千葉県）
八川幸平君（富山県）
国井重樹君（長野県）
河合則夫君（東京都）
芦田浩一君（千葉県）
野呂潤一君（北海道）
竹内繁幸君（東京都）
新枦直樹君（埼玉県）
磯崎康裕君（茨城県）
宮崎俊夫君（千葉県）
前田剛司君（埼玉県）
中浴宏君（大阪府）
佐藤正弘君（福島県）
伊藤慎一君（秋田県）
林正人君（北海道）
児玉正敏君（静岡県）
岡垣一宏君（島根県）
志村幸久君（静岡県）
中嶋則勝君（愛知県）
青島一行君（静岡県）
桜井康江さん（栃木県）
砂田洋佑君（神奈川県）
大杉昭彦君（埼玉県）
長岡政嘉君（福岡県）
黒崎誉道君（兵庫県）
小島康弘君（滋賀県）
阿部寿至君（北海道）
石井勝二君（福岡県）
牧和浩君（千葉県）
酒井秀哲君（大阪府）
渡辺真二君（愛知県）
守屋英謙君（岐阜県）
今川敦史君（大阪府）
小塚義峰君（愛知県）
大川幸光君（兵庫県）
中澤宏君（京都府）
榊原武志君（神奈川県）
荒井健太郎君（石川県）
島田雄輔君（石川県）
野村尚史君（神奈川県）
塚原崇文君（愛知県）
真柄秀幸君（静岡県）
石橋竜馬君（大阪府）
富田秀一君（大阪府）

3月30日号プレゼント当選者

スカイターゲットテレカ

浦輝功二君（神奈川県）
佐藤謙太郎君（新潟県）
笹山慎一郎君（東京都）
平川直史君（静岡県）
吉川孝志君（宮城県）

インディ500Tシャツ

橋元則子さん（大阪府）
桜井良樹君（岐阜県）
川俣夏子さん（福島県）
豊田圭君（大阪府）
渡辺清史君（新潟県）
加藤大典君（岐阜県）
上山洋一君（東京都）

電脳戦機バーチャロン年賀状

泉埜明子さん（東京都）
高谷則夫君（大阪府）
松山天祐君（東京都）
座間翔一君（福岡県）
石井洋子さん（千葉県）
松崎雅大君（山口県）
駒田瞳さん（愛知県）
比嘉武君（沖縄県）
斉藤隆裕君（京都府）
出木田隆君（広島県）

鉄拳2ポストカードセット

木村雄孝君（北海道）
中村淳也君（千葉県）
大橋孝政君（埼玉県）
鈴木正義君（栃木県）
奥名芳彦君（島根県）
浜田教生君（大阪府）
福井正君（東京都）
鈴木哲也君（三重県）
大島慶紀君（神奈川県）
花田史記君（北海道）
市岡翔君（愛知県）
田口春樹君（愛知県）
筒井裕樹君（茨城県）
飯田浩之君（鳥取県）
石坂祥子さん（埼玉県）

闘神伝2ポスター

山川健太郎君（広島県）
山崎悦子さん（千葉県）
田中奈々子さん（新潟県）
郷原寿恵さん（大阪府）

マーヴル・スーパーヒーローズポスター

小林政一君（東京都）
五月女智昭君（千葉県）
小林和弘君（東京都）
平田智之君（大阪府）

ヴァンパイアハンター CDブック声優サイン色紙

大山重治君（神奈川県）
前田雄輝君（栃木県）
漆原良夫君（栃木県）

クリアー・ザ・スーチーパイ!!ポスター

森山学君（埼玉県）
山元崇広君（茨城県）
濱野淳君（北海道）

鉄拳2基板

吉家啓君（岩手県）

一押し

(ADK)

こりゃシブい！ まさに「忍び」の世界だ！

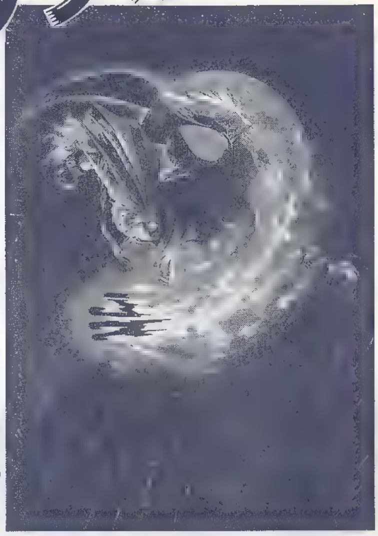
ニンジャマスターズ



(タイトー)

ダッシュとバリアを使いこなせ！

サイキックフォース



その他、アッと驚く大スクープあり!?

特別付録

「サイキックフォース」ポスター

※絵柄は実際のものとは異なります。

ゲーメスト次号(No.172)は 5月30日(木)発売!!

特別定価550円（税込み）

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

春麗もナッシュも怖くない!

ストリートファイターZERO2 (カプコン)



今回もドヒャーッとキャラ紹介!

DEAD OR ALIVE (テクモ)

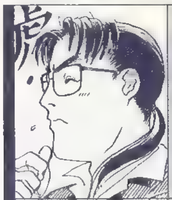
大攻略

前半ステージ!
戦国ブレード (彩京)

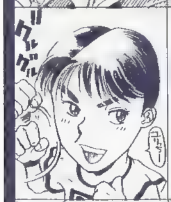
華麗にダッシュ! 過激にシュート
バーチャロン (セガ)

いよいよ最終ステージへ!
ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ (カプコン)

ゼビウス3D/G(ナムコ)/セクシーパロディウス(コナミ)/神凰拳(ザウルス)/バトルガレッガ(ライジング/エイティング)/19XX(カプコン)/ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(コナミ)/バーチャファイター2.1(セガ)/バブルメモリーズ(タイトー)ほか



●昨日、テレビでブラジルGP見ました。ヒルがダントツで少々つまらなかったけど、シューマッハがあるダメ車で3位に入るとは…。予選の最後のラップもまさに鬼神の走りで、しっかり2列目に入ってくるし。そうそう、シューマッハといえば、アイランドの前担当者の栗さんは当時シューマッハに激似と思う（いや、マジで）。P.S.悩みまくった末、パソコン買ったよ。ノート型（メビウスA355）だけどノートのくせに超重いぞ　（N,O）



●騙される者、騙す者。この世の中、頭のいいヤツほど悪知恵が働くものだ。悪人であればあるほど頭の回転の速いヤツが多い。そんな世の中で、悪人がいかに頭が良く、騙される者がいかに自分にスキがあるのか？愚かな"敗者"と、ずるがしこい"勝者"。これを見事に描いた漫画「賭博黙示録　カイジ」は、今の私の一番の楽しみとなっている。騙されたくなかったら読むべし。（あとはアニメのぬ～べ～が毎週の楽しみM.D.S.－ジョッキー★笹岡）



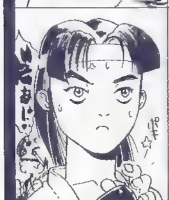
●「今年はスキーに行くぞ!!」をモットーになんと今年は2回も行ってきました。しかし4年ぶりのスキーでその反面。「できないのじゃなかろ～か」と不安が襲ってきました。さて結果は…。

これが発売された後は、待ちに待ったゴールデンウィークが始まります。私は京都あたりに行きたいなと思っています。都会を少し離れ、うまい空気を吸いに行きた～いと思う今日このごろです。誰か一緒に行かない？（このごろパチプロと化しているPOW様）

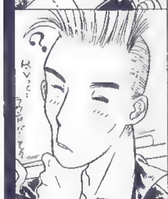


●つい先日、徳島の「エンゼルランド」徳大工前店で、バーチャロンの対戦をしてきました。結果は37勝14敗。はっきりいって勝ち過ぎです。油断してました。すみません。反省。

最近の対戦ゲームは閉鎖的だ。といった意見をよく耳にします。それはストII全盛時と比らべての印象なのでしょうが、ある意味しかたのないことだと思います。新たな対戦ゲームを模索している現状に憂いを持つ前に、物事を肯定的に見る努力をしてみてはどうでしょうか？　（DS1）



●ある人がひどく薦める「レザボア・ドッグス」を、借りて見た。さすがは、今超人気のタランティーノの初期監督作品だけあって、その感性が色濃く反映されている。彼の作品を毎度見て思うのだが、とにかくセリフのすべてに独特の味があり、見る人に、映画なのに聞かせる点が人気の要因なのだろう。また、キャラクターの魅せ方も、ストーリーの裏付けを手伝った回想だけに頼らず、特異なエピソードで構成するあたりにも好感が持てる。（アディ）



●地元の某S社直営のゲーセンに「バトルガレッガ」が入荷し、けっこう通っているのだが、そこの店員の一人が「連付にしてあげる♡」なんてやさしい言葉をかけてくれました。うれしくてうれしくて、とび蹴りかましてやりたいくらいです。行きつけのゲーセンにあれば、こんないやがらせは受けないのに…。

（「お酒ってコワイですね」のFu－Bu－Ki=GED）



●どうも、キャサ夫です。もうすぐGWですねぇ。もうさすがにスキーへ行く気にもならないし、楽しい遊びを探している最中です。さて、話は変わり、今年はどんなゲーム業界になるか非常にワクワクしている。最近じゃシューティングも増えてきたし、いい感じ。でもやっぱりVF3で一色になるのだろうか？この号が出るころにはイベントで地元北海道の札幌、旭川へ行くので、そのときは北海道のみてさん本当によろしくね。　（キャサ夫）



●どーも、新人のKMTです。私がここで働くようになってから次々とシューティングゲームがでてるので、シューティング好きの私としては、うれしい限りです。中でも一押しなのがバトルガレッガ。このゲーム、最初は「クリア出来るのか？」と思ったのだが、今ではなんとかクリアできるようになり、ちゃっかり点稼ぎまで始めている。一応、1千万点までやるつもり。でも、その前に安定してクリアできるようにしたいなぁ…。　（KMT）



●10周年関連の作業で忙しい毎日。土曜も日曜も朝も夜もない日々が続く。でも、今年のGWはゲーメスト主催のゲーム大会が珍しくないからゆっくりできそうなので、今のうちからバリバリ働いておかないとね。さて、今号では付録関係の仕事をぜんじサンとタッグを組んでやりました。これがまた、昔の話とかになると止まらなくなって、結局、山奥に行って強化合宿しました（本当）。今度はぜひとも「遊び」でアソコに行きましょう。　（むねたつ）

OPINION 論

君が正義なのか!?

石井ぜんじ

対戦プレイにおいて、人の楽しみ方はいろいろある。厳然として勝負がはっきりつくのが対戦ゲームの特色で、負けた者は去らねばならない。これは最低限の決まりである。だが、最近では、負けた側が、勝った人間に対して、いろいろ文句をつける傾向が強い。要は、「待ち」だとか、「ハメ」だとかである。

本来はこの程度の長さの文章で人を納得させられるとは思えないが、かいつまんで問題と思われるところから語っていこう。

まず、「待ちハメ」に対して怒る人は、「そうまでして勝ちたいのか」とよく言うことがある。でも、みんなたいていの人は勝ちたいのである。怒る人も、勝ちたいから怒るわけである（それだけでないにしても）。

また、「そうまでして」と言うが、勝つ人は、程度の差はあれ、勝つために工夫をしている。勝つという目標に向かい、有効な手段をセレクトしていったり、工夫するのが楽しいのである。相手の意表をつくだけが楽しいわけではない。だから、全然「そうまでして」とは思っていないのである。

つまり、対戦の面白さ、捉え方には、人それぞれの尺度があるということ。人は、自分の尺度、つまり価値観を押しつけたいという感情が少なからずある。だが、待ちだ、ハメだと人をののしる、自分ばかりが正義のように言うのは下手な尺度の押しつけであると言わざるを得ない。

まずは、いろいろな考え方の人がいるということを認め、そこから共存の道、説得を行っていかなければならない。世の中、感情は大切だが、感情的に非難合戦をしても始まらない。自分と違う人の考え方が理解できるぐらい、頭を使える人にならないと、何も変えることはできない。だから、まず人を非難する前に、本当に自分が正しいのか、相手は何を考えているのかを知らねばならない。これが最低限のマナーである。

ちなみに、私の価値観を、参考までに記しておこう。それは、ゲームは結果が出るからこそ楽しいものであるということだ。対戦なら、勝つ、負けるという目的がはっきりしているからである。

キャラ差の問題や、安易な戦法の存在で必ずしも勝負がうまさを決定するものではない。だが、結果を残そうとする努力を認めないのは行きすぎだと思う。真剣勝負という厳しい環境からこそ、始めて出てくる戦法や面白さというのは確かに存在するのである。

まずは、勝負という事実をはっきりと受け入れてから、楽しく遊べるようになれるといいのだが…。

■待ってー、もうひとこと

●やあ、よい子の皆元気かな？元気だったら本屋に行ってみよう。本屋に行くとなんとゲーメストムックバーチャロンが発売されるでございまする!!（予定）買うこと。一方、5月のムックはD&DにZERO2とカプコンラッシュ。初ガツオもシッポを巻いて敵前逃亡って感じだハニー。6月にはスーパーにリアルなPVIも発売決定。オレにホレるとヤケドするぜ　（アナーキャー"Z"松井）

表紙の裏をとれ

ども。今回描いてないハズなんすケド。藤原です。ドモ。

最近はバーチャロン。アファームドでゴーゴーッ!!って感じです。サターンでもG・グリフォン、ツヴァイといいのが出てるんでゲーム不足ではないけど、やる時間がないです。バイオハザードもグゥっす。サルを殺って下さい。あと、F・Vサターンで出ますが、Pマン入れて下さい。好きなんす。

GAMEST 5月30日・6月15日号合併

■平成8年6月15日発行　第11巻12号通巻171号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　びぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DS I　がっちん
ギィ　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　二田祐樹
遊佐孝之　辻本圭介　入沢英明　峯山　健　吉田和真
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

誰もがつまずく5ボスを徹底攻略

BATTLE GAREGGA

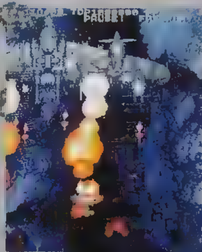
中ボスラッシュからが山場のステージ5、中型空母 … て死なないよう …

担当：KMT

今回は隠しフォーメーションはもちろんのこと、その他にも、クリアに役立つちょっとしたテクニックを紹介しよう。

今回の隠しフォーメーションは、ホーミングだ

今回紹介する隠しフォーメーション(敵を自動追撃し)てくれるホーミングだ。これはオプションが勝手に敵の前まで飛んでいって、敵を攻撃してくれる非常に便利なフォーメーションだ。



堅い敵が多いところで非常に役立つぞ。

やり方は、ウエポンアイテムを5個逃してオプションアイテムを取る」だ。

うまくやれば、プレイ開始直後にこのフォーメーションにすることができるぞ。

このフォーメーションは、確かに非常に便利なのだが、自機のまわりが寒くなってしまうため、壊せる弾に押されてしまう。また、サーチフォーメーションと同じように、ボス戦等で壊したくない場所を壊してしまうというケ点もある。

使いどころさえ間違えなければ、強力なフォーメーションといえるだろう。

回数による1UPについて

このゲームでは、100万点ごとに1機増えるわけだが、実は、残機は5機までしかストックできない。

よって、残機が5機ある状態で、290万とかいった点数になったら、わざと死んでウエポンアイテムを増やそう。

また、ショットパワーが上がってたり、オプションをつけすぎている場合は、このときに装備を落としておこう。

ボーナスアイテムについて

ボーナスアイテムは、取りつづけると最高で1万点まで点数があがるのだが、実は、状況によってはボーナスアイテムを落としても大丈夫なときがある。

その状況とは、画面内に2個以上ボーナスアイテムがあるとき、そのうちの1つが画面外に消えた後にもう1つのボーナスアイテムを取れば、その取ったボーナスアイテムの点数が継続される。

ただし、ボーナスを落としてから、もう1つのボーナスを取る間に敵を撃つと、100点のボーナスアイテムがでてしまうので注意しよう。



ボーナスアイテムを落としてしまったが…、



こちらのやつをとっておけば大丈夫だ。

5面(CLOUD)

雷雲の中での戦いとなるこの面は、中型空母との戦いがメインとなる。中型空母地帯は、無理に破壊しようとしなければ、楽に抜けることができるだろう。中型空母地帯を抜けると、中ボスとの3連戦が待っているぞ。

中型空母×3

ステージが始まると、まず6方向に破壊する弾を出してくるザコがわらわらと出現する。ここは画面中央でオプションを広げて撃っていれば特に問題はないだろう。

しばらくすると画面左側に中型空母が出現する。この後、右・左と2体でくるのだが、ここの3体は写真の位置で撃ちこんで破壊しよう。



この位置で撃つ。くれぐれもアイテムをとらないようにしよう。

弱点部の砲台は、初めは3WAY弾を撃ってくるのだが、一定ダメージで6WAY弾に変わるので注意しよう。

また、空母上のパワーアップとオプションアイテムを間違って取らないように気をつけよう。

中型空母×5~6

中型空母を3体倒すと、緑色のザコがでてきて、その後再び空母地帯となる。

まず画面左側から出現し、その後、右・左と順番に計5~6体くる。この計5~6体というのは、空母が1画面中に2体までしか出現しないため1体も破壊しなかった場合は5体しか出現しないからだ。

さて、ここの空母地帯は空母の流れが速い(すぐに画面下にいってしまう)ので、無理に破壊しようとすると危険だ。幸いなことに空母の砲台は、自機が近づくと弾を撃ってこないので、うまく弾を封印しつつ進んでいこう。

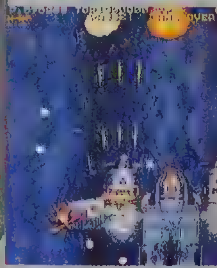


ここにいれば弾を封じることができる。

ただし、弱点部の砲台が5WAY弾になると、弾を封じることができなくなるので注意しよう。

基本的には、前の4つの砲台と空母上の戦闘機を壊してやりすごすといいぞ。

最後の1体は、ザコ敵と重なることがあるので、写真の位置でうまく処理しよう。



できるだけここでねばろう。

中型空母×2

ザコ戦を処理すると、この面最後の空母が2体同時に出現する。

ここは、まず右側の空母の弱点部あたりで弾をよける。ここでしばらくねばり、その後、敵の弾に気をつけながら左側の弱点部に重なりにいく。あとは、ここでよけてれば大丈夫だ。



まずここでねばり…、



スキをみて、左側の空母に移動する。

中型空母をやりすごすと、ザコ敵が少しでてきて中ボスとの3連戦となる。気をひきしめていこう。

中ボスその1 ノーズラフィン改

こいつは、見た目と名前からわかるように1ボスの改良版だ。攻撃方法もかなりパワーアップしてるが、そんなに苦戦することはないだろう。

まず弾に気をつけつつボスの正面で撃つ。このとき、できるだけ貫通弾を片方の回転砲台だけに当てるようにする。片側の回転砲台を壊した後も、そのまま残った回転砲台に弾が当たらないように撃ちこむ。うまくやれば、これだけで倒すことができる。



こんな感じで撃ちこむ。

両方壊してしまった場合は、ロケット砲台が出てくるのだが、このロケット砲台は4連射ごとに自機を狙うことを知っていれば、そんなに怖くはないだろう。このときも、できるだけ正面で撃ちこもう。



この攻撃のときもこんな感じで撃つ。

中ボスその2 マッドボール改

こちらは、2ボスの改良版だ。

外側の砲台の攻撃で気をつけるのは、緑色のサンダー攻撃ぐらいだろう。この攻撃は、画面端に誘導しておいて、一気に反対の画面端へ移動してかわそう。他の攻撃は、処理落ちのため結構よけやすい。

外側の砲台を壊したあとは、中央の砲台からくる赤い弾に気をつけよう。この弾はかなり堅いので正面で撃とうとすると撃ち負けてしまう。この弾のときは、ボスの少し横の位置をキープして、ボスの動きに合わせて動こう。

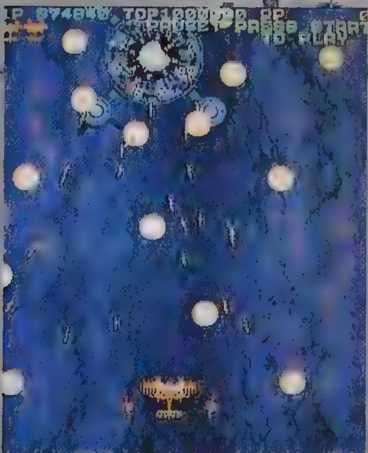


常にこの位置をキープしよう。

中央の砲台がロケット弾の時は、あらかじめ砲台を横に向かせておけば、正面にロケット弾がこなくなるので楽にかわすことができるだろう。

中央の砲台が赤い弾のときは、まわりの小砲台が白い弾なら問題ないが、通常弾のときはウエポンを使おう。

結局、このあとにウエポンが約1発分補充できるので、ボスの攻撃がきついと思ったら、早めにウエポンを使おう。



この攻撃にはウエポンを使おう。

中ボスその3 スレイヤー

このボスは、まず左翼側から登場する。このときは、白い小さな弾を出す砲台を破壊してウエポンアイテムを回収しよう。

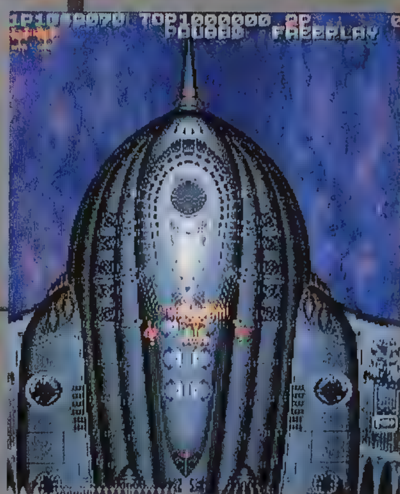
この後、尾翼から右翼へとスクロールしていくので、尾翼のところの砲台をできるだけ破壊しておこう。

左翼にスクロールしたらまず回転砲台を優先して破壊しよう。回転砲台を破壊したら縦に並んでる砲台を破壊しよう。



この砲台は、必ず破壊しておこう。

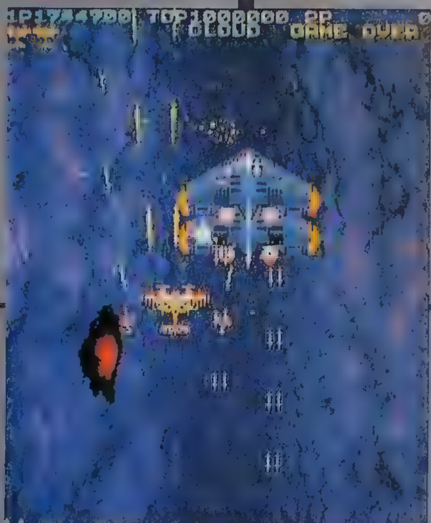
画面がボスの中央に戻ったら尾翼付近の砲台を破壊する。その後に、左側にある回転砲台を必ず破壊しておこう。あとは、ボスの前部の回転砲台の左側にある縦に並んだ砲台を破壊しよう。ここで注意したいのが、中央の回転砲台にダメージを与えすぎてしまうことだ。この砲台は破壊すると、砲台の形態が変わってしまい、近づいても弾を封印できなくなってしまう。この状態にならなければ、写真の位置をキープしてれば安全だ。このままこのボスが逃げるまで、この動作を繰り返そう。もし回転砲台を破壊してしまった場合は、タイミングよく弾の外側をよけるようにしよう。



この辺にいれば弾を封印できる。

中型戦闘機地帯

プレイヤーを倒すと、5ボスの小型タイプが何匹か出現する。こいつらは、写真のような感じで撃ちこむといいだろう。くれぐれも小さい白い弾に当たらないようにしよう。



一応このようにすればいいが、無理して壊すこともないぞ。

5面ボス G-616 BLACKHEART

中ボスラッシュを抜けると、いよいよこのボスとご対面となる。

このボスは、攻撃パターンが3段階にわかれていて、ボスに一定ダメージを与えるか、時間で段階が変わっていく。

段階が変わるときは、中央のハッチが小爆発するので、段階の変化を見逃さないようにしよう。

それでは、各段階ごとに攻撃パターンを見ていこう。

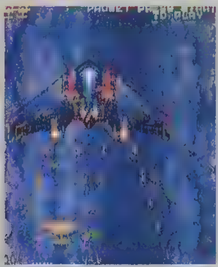
第1段階

第1段階は特にきびしい攻撃はない。狙ってくる5方向or6方向デュアル弾（弾が2発つらなってくる弾）は、弾の間をよけようとせず、外側をよけるようにする。

速射バルカンは撃ってくる時に、自機を動かさなければ当たらない。速射バルカンがいつくるか分かっていれば、そんなに怖くない攻撃だ。速射バルカンがいつくるかは、表のほうを参考にしてほしい。



弾の外側をよける。基本だぞ。



動かなければ当たらない。

第2段階

第2段階は攻撃のバリエーションは少ない。

バックファイヤーによる攻撃は、ボス正面にいれば特に問題はない。

問題となるのはらせん状に撃ってくる弾で、この弾は慣れてないと結構きつい。よけるときは、右の写真の位置あたりでよけるといいだろう。

第2段階はこの2種類の攻撃だけなので、慣れてしまえば比較的に楽な段階といえるだろう。



ここらへんが比較的スキマが大きい。

第3段階

この段階で一番の問題となるのは、速射バルカンのワインダーだろう。

このワインダー攻撃は、自機が画面の左にいれば右、右にいれば左にワインダーするようになっている。

ワインダーする方向さえ分かっていれば、あとはワインダーする方向にちょっとずつレバーを入れていけば、よけられるだろう。

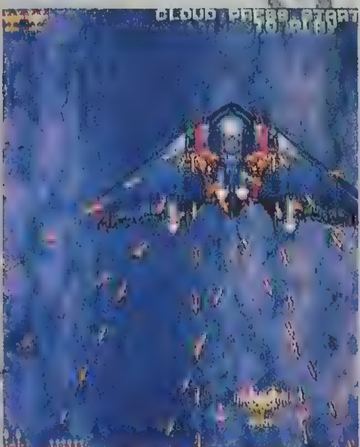
ちなみに、ワインダーを受けるときに画面中央あたりで受けると、どっちにワインダーするかわからないので、画面中央で受けないようにしよう。

②～⑦、⑨の攻撃のうち（表参照）ランダムで2～4種類の攻撃がくるときは、なるべく左右に大きくよけよう。それでもきついときは、ボスのまわりをまわってよけるといいだろう。ただし、まわりを回るときは、その次のワインダーをうまく受けられるように素早く回るように。

バーナー攻撃は、ボスの動きに合わせて、ちょんちょんとレバーをいれていくといい。

②と⑨の攻撃も、弾の外側をよけるといいぞ。

うまく撃ちこんでおけばボスの攻撃が1周するころには破壊できるだろう。



この場合は、左にワインダーする。



このようなときは…、



ボスのまわりを回ってしまおう。

表1

5ボス攻撃パターン

第1段階
- ①または②の攻撃
- ↓
- ①／⑦の内、ランダムで1～2種類
- ↓
- ⑪

第2段階
- ⑩
- ↓
- ⑧
- ↓
- ⑧

第3段階
- ②～⑦～⑨の内、ランダムで2～4種類
- ↓
- ⑪ワインダーあり
- ↓
- ②もしくは⑨
- ↓
- ⑪ワインダーあり
- ↓
- ⑩左右移動あり
- ↓
- ②～⑦～⑨の内、ランダムで2～4種類

表2

5ボス攻撃方法

①ホーミングミサイル	⑦デュアル弾4連射
②3方向→4方向→5方向の順に撃つ弾	⑧らせん状弾
③狙ってくる5方向デュアル弾	⑨4方向2種類or5方向2種類
④下に撃つ5方向デュアル弾	⑩バックファイヤー
⑤狙ってくる6方向デュアル弾	⑪速射バルカン
⑥下に撃つ6方向デュアル弾	

ガインとミヤモトがお薦めだ！
魔法キャラを使ってみよう

使用コマンドは「タイトル画面で上上下下左右左右ABC」だ。ちゃんと覚えてるかな？

魔法キャラの使用コマンドが公開されてから1カ月が過ぎたわけだが、みんなは使ってみたかな？

使ったことのある人ならわかると思うが、魔法キャラはどのキャラもクセがあって、少々使いづらいところがある。しかし、このクセに慣れると非常に楽しくなるのが魔法キャラの魅力でもある。

今回は、そんな魔法キャラの魅力と、使用するうえで注意しなくてはいけないことを紹介しよう。

ミヤモト

ミヤモトを使った上で最大のネックとなるが、自機のスピードがあまりにも速いということだろう。しかし、慣れてしまえば、ミヤモトの最大の武器となる。

この機動力をもってすれば敵の弾の間をよけずに、大きく弾の外側を安全によけることができる。また、ボーナスアイテムを落としにくいという利点もある。ぜひこのスピードを自分のものにしよう。

ミヤモトのもう1つの武器が大忍術つぶてだ。

この大忍術つぶては、ザコが密集しているところで非常に役立つ。もちろん堅い敵に対しても非常に有効だ。このつぶては、撃ちこみ点がすごく入るので、ボーナスアイテムに頼らなくてもそれなりに点数が入る。点数が稼ぎやすいということは1UPしやすいということなので、これも大きな魅力といえるだろう。

ウエポンは、完全に緊急回避用なので、威力は期待できない。しかし、画面中の弾を消してくれるので使いやすいウエポンだといえる。

ミヤモトは、スピードの速さに慣れれば、強いし、やってて楽しいキャラクターだぞ。



このような場所からでも…、



ミヤモトのスピードなら十分に間に合う。

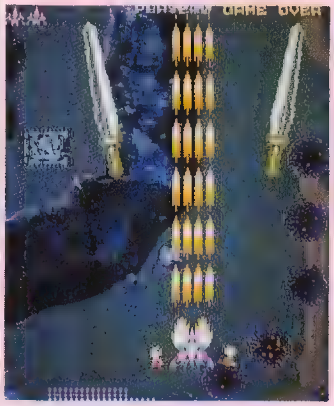
ガイン

ガインの魅力といえば、やはりバスターソードだろう。

バスターソードは、敵を貫通してくれるので非常に使える。ただし、単発なのでソードを撃ったあとのスキが大きい。油断しているとこのスキに敵に押されてしまうので注意しよう（特に壊せる弾など）。

ウェポンは投下型なので、計画的に使っていこう。緊急回避にも使うこともできるが（自機が変型している間が無敵なので）威力が高いので、堅い敵などに対して決め撃ちするのがいいだろう。

ガインは、バスターソードのスキさえ注意すれば、かなり使えるキャラクターだ。やはりこのゲームでは、貫通弾のあるキャラクターは強い。



自機のまわりがちょっと寒い。

チッタ

魔法キャラの中でもひときわクセが強いのが、このチッタだろう。

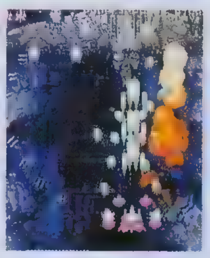
その理由の1つがオプションのホーミング弾だ。

このホーミング弾は、性能はあまり良くないが場所によっては結構使える。しかし、ボス戦で破壊したくないパーツをどんどん破壊してくれるので、なかなか困ってしまう（3ボスとか4ボスなど）。そのため、そういうときはオプションを下に向けなくてはいけないので、非常につらくなってしまう。

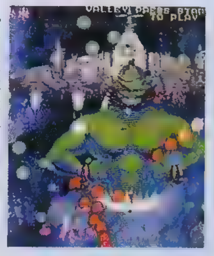
もう1つの理由はウエポンの使いづらさだ。

チッタのウエポンは、出が遅く、効果時間が短い。しかも、威力もあまり高くない。ウエポンを使うときは決め撃ちするしかないので狙った敵に確実に当てるようにしよう。

バトルガレッガの世界では、チッタは苦戦をしいられるだろう。



ホーミング弾が裏目にでてしまうことも…。



見た目は派手だが…。ちょっと使いづらい。

ボーンナム

このキャラは、魔法4キャラ中でもっとも地味かもしれない。

オプションは、コウモリショットなのだが、これはただ幅の広いショットで、特にこれといった利点はないように思われる。

ウエポンも見た目こそ違うが、性能的にはほとんどガインと一緒だ。使い方もガインと同じ感じでいいだろう。

どうもキャラのいかがわしさとは反対に、キャラ自体の性能はおとなしめのようだ。

パワーアップと連射ができれば、けっこう強いキャラだと思うのだが…。

結局のところ、4キャラ中使いやすいのは、ガインとミヤモトの2キャラだろう。

この2キャラなら、さくさくと先に進むことができるだろう。

逆につらいのがチッタとボーンナムだ。こちらの2キャラは、扱いになれないとなかなか先に進むことができないだろう。でも、クリアすることができないわけではないので（かなりつらいと思うが）この2キャラが気に入ってしまった人は、がんばって使ってみよう。



一応、ウエポンはけっこう使える。



この号が出る頃には発売されているであろう神凰拳。キミはもうプレイしてみたかな。今号ではBCDによるゲージ溜めから出せる天変地異技2のコマンド紹介をする。ABC溜めとはちょっと違うぞ。うまく使いわけていこう。

ゲージ溜め

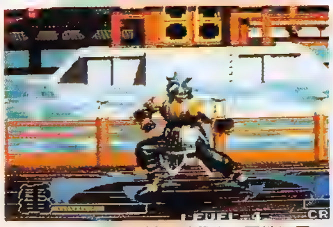
神凰拳でゲージを溜めることによって得られるメリットは天変地異系の技を使えるようになることと、必殺技をパワーアップさせることができることだ。

ゲージの溜め方は2種類、ABC同時押しとBCD同時押しがある。キャラクターにはそれぞれ2つの属性があり、ABCとBCDで好きなほうの属性のゲージを溜めることができる。今回は後者BCDの溜めから得られるストックを使用した天変地異技の紹介だが、一応必殺技のパワーアップにもふれておこう。

必殺技をパワーアップさせるときにはストックは使用しない。ゲージを溜めてからゲージが徐々に減っていくその間に必殺技を使うと、パワーアップされた必殺技が出るのだ。

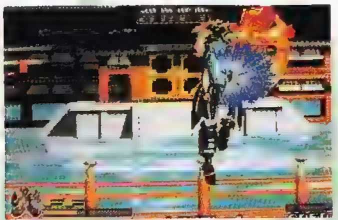
基本的にはダメージが増加する方向の変化だが、一部の必殺技は見た目も変化する。スサノオの黒龍砕や酒天童子の鬼拳、チチの雷神拳などが見た目も変化する必殺技である。

神凰拳ではゲージを溜める暇がなかなか見つからないが、相手をダウンさせたときなどにちょこちょこ溜めていこう。もっと強力な技もあるみたいだしね!?


スサノオのABCゲージ溜め。属性は雷。


スサノオのBCDゲージ溜め。属性は火。


ノーマル黒龍砕。


火の属性を得た黒龍砕。相手が燃えるのだ。

攻守のバランスがよい
破壊神スサノオ

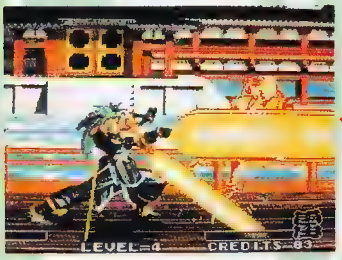


七頭大蛇撃（火）
ABC+➡➘⬇⬋⬅ A·B·C·D·A·B·C

後方からレーザー!?をまわして、前方に解放する技。基本的には飛び道具だが、出かかりにも判定があるので接近されても最悪相打ちにできる。乱戦などで使っていってもよいだろう。

入力時の注意として、ボタンをすべて押さないと途中で止まってしまう。フェイントとして使うこともできるのだが。


コマンドがAまで入れば判定が発生し、本体がやられても判定は残る！



起き上がりに重ねよう
斎天大聖孫悟空

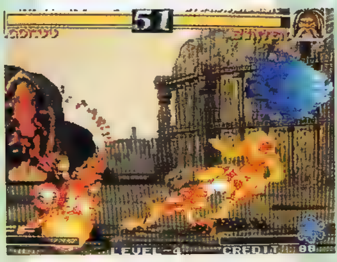


猿陣の計（火）
⬇➘➡⬇➘➡+BC

猿の形をした飛び道具を飛ばす技。赤いほうは地上を這い、青いほうは空中を飛ぶ。前者はしゃがみガード不可で、後者は立ちガード不可なのでなかなかガードしづらい。

いきなり使ってもいいが、ダウンした相手に使うのがよいだろう。ただしダメージはほかの天変地異技よりかなり抑えられている。


実用度がかなり高い。ガードが難しいもんね。



キャンセルから狙え
福の神 ベンテン



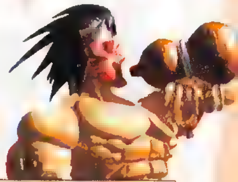
旋空鳳凰翼（風）
↓↘→←→+BC

前方に竜巻を発生させ相手を空中に舞い上げ、落下してくる相手を画面端にふっとばす技。
立ちDなどからキャンセルで連続技になるので、連続ガードなどから使っていけば、かなりの大ダメージを与えることができる。実用度の高い天変地異技だ。




連続技として重宝する。これも実用度はすこぶる高い。

酒天の狙いの一つ
酒の神 酒天童子



地獄流し（水）
接近して←→+Cでボディスラム中↓↓+Cで踵落とし中↓↓+BC

投げ技。ボディスラムから膝落としを2回したあと、相手を思いっきり放り投げる。
最初の←→Cの入力でボディスラムは出せるので、そこから早め早めに続きのコマンドを入力をしていけば問題なく最後の段まで入るだろう。
投げ技でダメージも強力なので狙う価値は高い。早めにゲージを溜めてどんどん使っていこう。



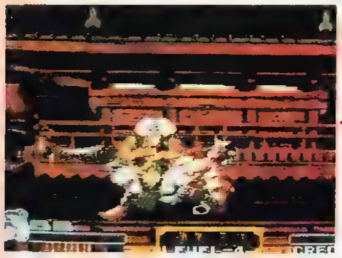
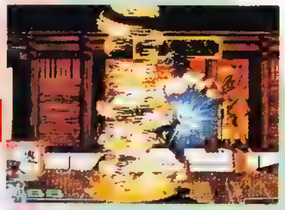

投げなので狙いやすい。コマンドも比較的簡単。

バクチか!?
貧乏神 紊天



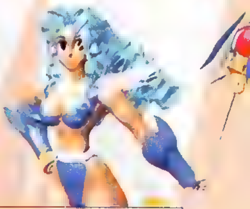
粉塵落とし（風）
↓ため←→+BC

紊天自身が回転し竜巻を発生させる技。竜巻に吸い込まれ天高く舞い上がった相手をジャンプで追いかけ、地上に叩きつける。
リーチが0に等しいので使いどころが難しい。とはいえ濡縛巾ヒットなどの条件が必要ないのでバクチで出してみる価値はある。

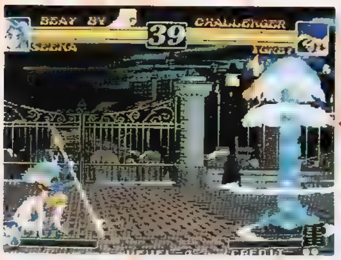
濡縛巾はいらないが、相手に当てるのは難しい。

技名聞きたさに…
人魚姫 シーナ



クリスタルスプラッシュ（水）
↓↓↓+ABC

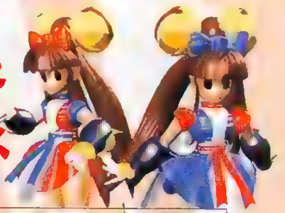
水柱で相手を高く持ち上げてから落下させてダメージを与える技。7回低く持ち上げたのち最後に高く持ち上げる。
攻撃判定の発生が遅いため連続技ではなく単発技として使わざるを得ないが、相手はあまりくらってはくれない。バブルスパイクのほうが実戦向きといえるだろう。





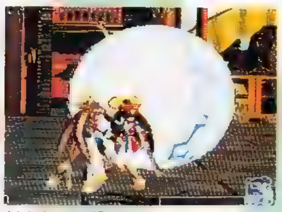
出かかりが遅いのが難点。大技なだけに当てていきたいが。

対空として
雷神チチ 風神ネネ



びりびり砲（雷）
→↓↘→↓↘+AB

チチとネネが協力して巨大な光の玉をつくり出す技。ヒットすると相手はびりびりしながらふっとばされ、ダウンする。
飛び道具ではないのでどうしても受け身的な使い方になるだろう。置いてはおけるので先読み対空として使っていける。チチ、ネネ屈指の大技だけに狙っていきたいぞ。

対空として狙っていきたい。

しゃがみガード不可
死神 イグレット



ヴィガリムーブ（火）
←ため→↓↘→+BC

イグレットの片手が巨大な爪に変化し、その爪で相手をつかみ最後に大鎌で追い打ちをかける技。グラフィック的にはつかみ技だがしゃがみガードは不可な技だ。狙う機会は多いのだがコマンドの関係上前ダッシュになってしまいやすい。しゃがみ小キック2～3発からキャンセルで出すとよいだろう。しゃがみCでも可。




しゃがみガード不可なので下段からキャンセルをかけたいところ。

守ることにこだわろう！

狙え！連続ガード

防御側の立場を考えてつくられた神風拳！
狙うべきは連続ガードだ。

担当：珈琲　ふりーく

連続ガードの重要性

神風拳をプレイする上で最も重要なポイントは連続ガードだ。

連続ガードとはガードしたときの硬直をキャンセルするシステムである。相手の技をガードすると少しの間動けなくなるが、そこで連続ガードコマンドを入力してやるとその硬直から強引に復活させることができ、すぐ動けるようになるわけだ。

他ゲームでいうところのガードキャンセルに近いシステムだが、連続ガードは連続ガードコマンドを入力しても攻撃は出ない。あくまでガード硬直からすぐに動けるようになるだけである。

このようにガード硬直をキャンセルするコマンドと攻撃を切り離したことにより、神風拳はガード硬直キャンセルの重要性を飛躍的に高めることに成功した。実際に連続ガードシステムはCPU戦と対戦との両方で、多用できる技として大活躍するのだ。



空中でも連続ガード可能だ。かなり重要！

連続ガードの性質

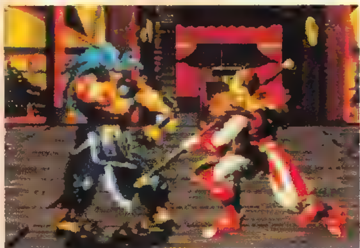
連続ガードを使うには相手の技をガードしたら、すぐにレバーを相手方向に入れてもう一度ガード方向に戻してやればよい。単純に言えばガード中に➡⬅（右向き時）と入れてやればOK。するとガードマーク（ガード時に出る黄色の丸いやつ）が消え、連続ガードポーズをマイキャラがとる。これで反撃の準備がととのったわけだ。この時点でプレイヤーはレバー入れ攻撃をふくむ通常技のみを出すことができる。この状態を連続ガードレベル1という。連続ガードは空中で使用することもできる。

ここで通常技を出していくわけだが、具体的には次の項で扱おう。

ちなみに連続ガードレベル2というものもある。レベル1の状態でこちらが技を出さずにさらに相手の攻撃をガードして、これにも連続ガードコマンドを入力すると、連続ガードレベル2になる。レベル2の状態ではダッシュとゲージ溜め以外の行動がとれる。必殺技も吹っ飛ばし攻撃も天変地異技も出せるわけだ。しかし連続ガードレベル2は相手が多段攻撃をかけてくれないといけない上、敢えて必殺技で反撃する必要がまずないため実用性は低い。必殺技のみで反撃するより通常技の連続技や通常技キャンセル必殺技（これはレベル1でもOK）で反撃するほうが効果的だからだ。



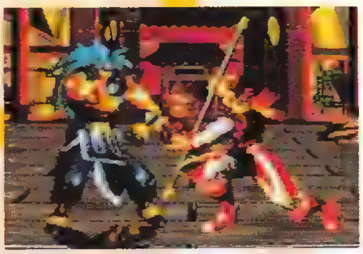
相手の技をガードしたら、



1. レバー➡⬅で連続ガードレベル1。



通常技が出せるぞ。



レベル1で技を出さずに、



さらに相手の攻撃をガードして、



2. レバー➡⬅で連続ガードレベル2。



必殺技が出せるようになるのだ。

連続ガード後に何を出すか

連続ガード後に出す技に求められる性能は、攻撃判定が出るスピードとリーチの長さである。せっかく連続ガードで速く動けるようになっても、相手の技のモーションが終わってこちらの技をガードされてしまっては元も子もない。逆に連続ガードされてしまう危険すら出てくる。もちろん出が早いだけではだめで、相手に届かなくてはお話にならない。ヒットすることが前提であるため立ちガード不可技や、しゃがみガード不可技である必要はない。

これらの条件に合っているのは、ほとんどのキャラが立ち小パンチかしゃがみ小パンチである。これらの小パンチをヒットさせてから連続技に持っていくという形が、連続ガード後の反撃としては一般的だ。ただし小パンチ技はリーチ不足の傾向があるため、遠間で連続ガードした場合は立ちやしゃがみの大キックに頼らざるを得ないことが多いようだ。

それでは具体的にキャラ別で連続ガードレベル1後、何を出していくべきかを見てみよう。

キャラ別 連続ガードからの攻撃

スサノオ

しゃがみ小パンチが届けば、しゃがみ小キック・C+Dによる黒龍砕が確実。しゃがみ小パンチ・しゃがみ小キック・しゃがみ大キックキャンセルレバー◆A+Bで浮かせるという手もある。

ただしスサノオのしゃがみ小パンチはリーチが短いため届かないことのほうが多い。その場合は立ち大キックを使おう。

ゲージが溜まっていれば近距離立ち大パンチキャンセル雷逆鱗が入るが、ほぼ密着してておかなくてはならないのでチャンスは少ない。


立ちDに頼らざるを得ないか。

孫悟空

しゃがみ小パンチで決まり。密着からなら6発まで入るぞ。三連棍につなぐ場合は4発目にかけるとよい。もちろん距離があれば、しゃがみ小パンチが入る数は変わってくる。

しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチという遠間用の連続技もあるけど、とりあえずしゃがみ小パンチ連打がおすすめ。

ゲージが溜まっていれば立ち大パンチ連旋棍も入る。BCDで溜めていたのなら、立ち大キックで転ばせて猿陣の計を起き上がりに重ねてやるとよい。


迷うことなくしゃがみ小パンチ。

弁天

密着からなら近距離立ち大キックの4発目キャンセル流星斬という恐るべき連続技が入る。とはいえ密着が必要なので、通常は立ち小パンチや立ち小キックからレバー➡大パンチキャンセル流星斬を使おう。

遠間の場合は立ち大パンチのリーチの長さは魅力だが、しゃがみ大キックの出の早さをとるほうが実用的だろう。

ゲージが溜まっているなら近距離立ち大キック4発目キャンセル赤龍双剣が入る。BCD溜めならば遠距離立ち大キックキャンセル旋空鳳凰翼が入る。減るぞ。


レバー入れCを入れるのがポイント。

酒天童子

しゃがみ小パンチ・しゃがみ小キック・C+Dの鬼拳、もしくはしゃがみ小キックキャンセル鬼拳ぐらいだ。

遠間なら立ち大キックだが、出が遅いので間に合わないことが多いだろう。酒天童子は連続ガードからの攻撃が苦手なようだ。


しゃがみ小キックが届かないと厳しい。

チチ・ネネ

レバー前入れ大キックを2段当ててしゃがみ小キックにつなぐ。しゃがみ小キックも2段技で、2段目を大雷神拳もしくは大風神脚でキャンセルしよう。全部入ればかなりのダメージだ。


レバー入れDを使うことになる。

紊天

しゃがみ小パンチ・しゃがみ大パンチ→腰旋念珠を狙っていきたいが、よほど近くないと入らない。少しでも離れたらしゃがみ小パンチ・しゃがみ大キックにしよう。

しゃがみ小パンチが届きそうにない場合は直接しゃがみ大キックを出そう。

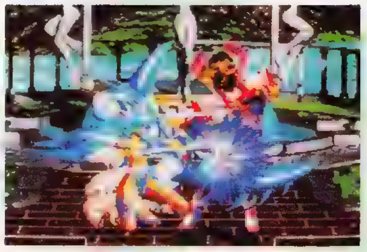

しゃがみ大キックが確実。

シーナ

しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ2段目キャンセルシーランチャーを狙っていこう。間合いが少し離れているときはしゃがみ大パンチの1段目でキャンセルシーランチャーにするとよい。

しゃがみ小パンチが届きそうにないときは、しゃがみ大キックにしよう。

ゲージが溜まっているときはしゃがみ大パンチ1段目キャンセルバブルスパイクが使える。


しゃがみ大パンチが使いやすい。

イグレット

技の出が早い立ち小パンチを1発当ててからしゃがみ小パンチ連打がほぼBEST。

密着からなら立ち小パンチ→しゃがみ小パンチ×5が入る。

連続ガードからの攻撃表

	近距離	遠距離	天変地異技
スサノオ	A→B→黒龍砕	立ちD	近立ちC→雷逆鱗
孫悟空	しゃがみA×1～6	しゃがみA→しゃがみC	立ちC→連旋棍
弁天	立ちB→レバー入れC→流星斬	しゃがみD	遠立ちD→旋空鳳凰翼
酒天童子	しゃがみA→しゃがみB→鬼拳	しゃがみB→鬼拳	
チチ・ネネ	レバー入れD→しゃがみB→大雷神拳or大風神脚		
紊天	しゃがみA→しゃがみC→腰旋念珠	しゃがみD	
シーナ	しゃがみA→しゃがみC→シーランチャー	しゃがみD	しゃがみC→バブルスパイク
イグレット	立ちA→しゃがみA×1～5		


立ち小パンチスタートはイグレットのお約束。

プレゼンツこそ目玉

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

でも今回は役に立つ攻略だから読むことをお薦め。

担当：Dr.Ace

紐緒ニューパターン

読者様から素晴らしい攻略のタネを頂きました。紐緒さんの攻略法を私は正攻法しかないと言ってましたが、この方法はちょっとカルチャーショック。大阪府の中本亮司さん、どうもありがとう。

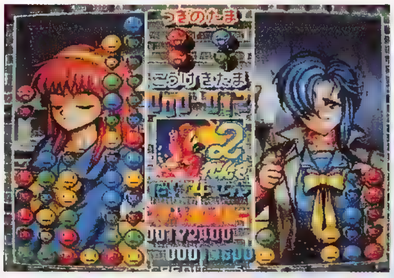
やり方は、まず左下から仕込みを始めて、起爆装置を作って、その上に赤こだま、赤おおだまと、繰り返して積んでいく。これを3つ作れば送られても安心。これを返せば勝てるだけの量を送れるので、ツモ次第でもあるが頑張って組んでみよう。

詳しくは写真①と②を見てほしい（実は見本としては失敗しているけど）。

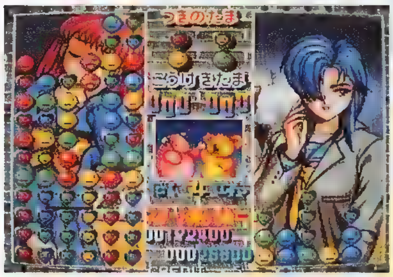
手紙の中ではさらに右端に、青こだま、青おおだま、と3つ作って6ライン送られてから17連鎖を理想形としているものまで記載されているが、これは相当のツモ運を必要とするので、とりあえず写真は撮れなかった。これを読んで理解できた人はチャレンジしてみよう。きっとハイスコアが出せることだろう。

それと、別に無理して左端から作らなくても、右からなら青で作ればオーケーってことで、自分でやりやすいほうから作っていくといい。

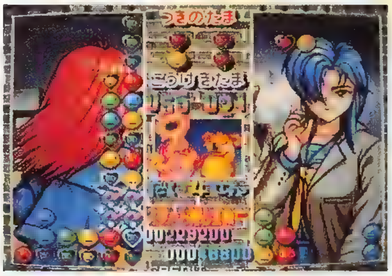
まだこういうやり方がある、という人はお便りお願いね。



この仕込を覚えよう。



あとは起爆して、



間違わなくば9連鎖はいける（つまりこれは失敗）。

結構、自力で見ることの辛い、このゲームの1コインクリアエンディング。

ちゃんと「オールクリアおめでとう」はキャラによって台詞が違うので、是非頑張って見てみてほしい。多少なりとも運が必要だが、きちっと攻略のとおりにできれば、何か見えてくることだろう。





わんこの素敵な1日



きらめきインフォメーション

キャッチャー景品で、ときメモシリーズ春の第1弾、マグカップやメモ&ノートほかが、既に出ているのは周知のとおり。

そして今度は第2弾として、バンダナ、ビッグバッジ、プレート、スプーン&フォークが4／24に発売になりました。

皆さん入荷している店に群がりに行きましょう。

そしてお待ちかねの、プレゼントのことに触れましょう。さて、今まで紹介したプレゼントは「ときメモぱずるだまポスター」「長沢ゆりかサイン」「バッジ」「下敷き」でした。

それに今回「寄せ書きサイン色紙（！）×1」と「〜伝説の木の下で告知用ポスター×10」が加わります。一応、今までの応募券というものを、基本的には2枚、バッジのセットじゃないやつと下敷き、それと今回の、〜伝説の木の下で告知用ポスターは応募券1枚で送って下さい。つまり、ぱずるだまモノと色紙は2枚で、ときメモグッズは1枚、ということです。応募は1通につき1つのプレゼントのみ受け付けます。

一応、このコーナーは攻略ページなので「ここまでできるようになりました」という証明をしてくれると、よりプレゼントが当たる率が高くなるかも。暗号に関することを書いてくる（何も完全に暗号を解けば当たるってワケじゃないけれど。世の中には解いてなくても知っている人はいくらでもいるし）とか、ね。

で、締め切りは5／31消印有効。なお、プレゼントの当選発表は6／30発売号のプレゼントコーナーで行います（という予定。発送をもって…となるかも）。

そして、最終回の予定だった今回がカラーにされてしまい、また最終回を次号送りにされてしまった本コーナー。次号は今度こそ最終回の予定（人気が有る無し関係なく）だけど、どうせ信用できないので強調するのはやめておこう。

それでは。

5/30・6/15
合併号
応募券1

5/30・6/15
合併号
応募券2



これはレア。是非ともあなたのコレクションに。

きらめく2人の時



詩織 人生最悪の日







面白すぎて泡をくうゾ!

Bubble Memories™

THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III

バブルメモリーズ

でかアワの使い方をマスターしよう。
でかアワを制する者はメモリーズを制す。

担当：DAN

今回は物語ゲームの攻略をしていこう。ゲームストーリーは、レインボーアイランドからの続きになってるよ。

ストーリー

レインボーアイランドで平和に暮らしている「バビー」と「ボビー」の兄弟。

ある日、彼ら2人が森で遊んでいると、空から1つの大きな雷（黒魔術）が2人を襲いました。すると彼らの姿はアワ吐き竜になってしまいました。驚いた2人の前には、倒したはずの暗黒大魔王（スーパーすかるもんすた）の姿が……。

2人の姿に満足した暗黒大魔王は、人間に戻るための解毒剤である「レインボーポーション」を奪い、7つに破壊したのです。そして島の象徴である「レインボータワー」を占領して、レインボーアイランドを支配しようと企んだのです。2人は、人間の姿に戻るべく占領されたレインボータワーに向かうのでした。

でかアワを有効利用しよう

メモリーズにおいて、このでかアワは非常に重要な技といえよう。テクニックをいくつか紹介しよう。

①でかアワくるみ割り

前回でも紹介したように、でかアワでくるんでやっつけると通常の2倍、一度アワに入れた敵をさらにでかアワにくるんで割ると通常の3倍の点になる。ただし、通常のアワでくるんだ敵と一緒に割ってしまうと通常の点数なので注意しよう。

②でかアワ特殊バブル攻撃

ボス面でドラッグを取った後にでかアワをはくと特殊バブルが大きくなってボスに大きなダメージを与えることができる。

また、通常面では特殊バブルを4つ以上、でかアワにくるむと強力な特殊攻撃ができるぞ。



なんかでかいと気持ちがいいのだ。

③でかアワ点数合わせ

ラウンドクリア時に百の位と十の位を合わせていると、画面中のアワがフードに変わるが、でかアワはビッグフードに変わるからお得だ。


点数は10倍の7000点だ。

④でかアワかぶりつき

至近距離に敵がきたときにアワをはくと敵をやっつけることができる。でかアワは壁を貫通するので使用価値が高い。でかザコに有効。

⑤吸い込み

でかアワは吸い込み範囲が広く、プレイヤーの背後、上下1・5キャラ分くらいは吸い込むことができる。



吸い込みがバリバリ!?

⑥ハイパージャンプ

でかアワため状態にしておいてジャンプする。ジャンプの最高点まで来て、でかアワをはくと通常より高くジャンプできる。

⑦MAX個数

通常アワは24個、巨大アワは8個が画面上でMAX個数で、それ以上はアワをはけなくなる。



ここの敵が……。

シリーズ復習

その他バブルボブルシリーズの基本的なところを復習してみよう。

ラウンドスタートから5秒後に出るタイムフードは前のラウンドを早くクリアするほど高得点のものが出る。その5秒後にアイテムが出現する。

3匹以上まとめ割りすると通気孔からEXTENDバブルが出現する。通気孔のない面では次面に持ちこす。

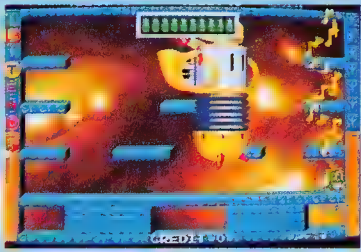
アワを割ると、そのアワに接したアワもすべて割れる。この連鎖割りテクは重要だ。

特殊バブルは、ファイヤー、サンダー、ウォーター、レインボー、ウインド、メロディーの6種類。ウインドバブル

とメロディーバブルは軌道が以前と異なるので説明しよう。

ウインドバブルを割ると背びれの方向に斜めに風が飛ぶ。割れた位置が半分より上なら斜め下に、半分より下ならば、斜め上に飛んでいく。

レインボーバブルを割ると左右にユラユラ揺れながら上に音符が昇っていく。



音符はこんな軌道です。

おまたせ！各面攻略だぁ

ROUND1

まずは小手調べだ。上から降りてくるぜんちゃんをアワに入れよう。中央上部に集まったら、アワに入ったぜんちゃん3匹をでかアワでくるんでやっつけよう。

一面は点数合わせをしなくてもラウンドクリアフードが降ってくるので、でかアワをたくさんはいておこう。



こんだけはいとけば十分かな。

ROUND2

中央で待ち、左右から落ちてくるぜんちゃんをタイミングよくアワに入れよう。上に集まってきたら、でかアワにくるもう。一つのでかアワに入りきらなくても、はみ出したやつをもう一度でかアワでくるめばOKだ。余裕のある人は点数を合わせてラウンドクリアフードを降らせよう。連鎖割りで余計なアワを割ると点数が狂ってしまうぞ。

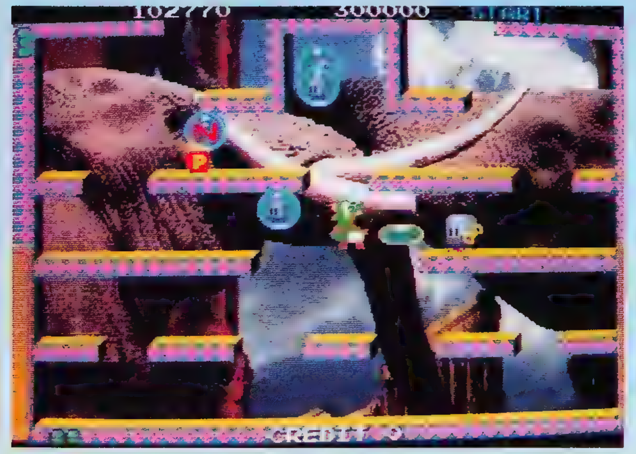


はみ出しても大丈夫。点数でも合わせよう。

ROUND3

通気孔登場。1面、2面でまとめ割りをしていればEXTENDバブルが出てくるぞ。

2段上がって中央2匹と左1匹をアワに入れたら、中央の1段上からジャンプして右の1匹をアワに入れる。中央上に集まったところででかアワに入れてやっつけよう。



EXTEND登場。

ROUND4

スタートしたら速攻で2段上がってジャンプして1匹アワにくるむ。次にもう1段上がって2匹をアワに入れる。あとは下に降りて残り1匹をアワに入れる。上に集まったところででかアワにくるんでしまおう。



残り１匹はあとで。

ROUND5

再び通気孔登場だ。下から順にぜんちゃんをアワにくるんで、上ででかアワに入れてドカーン！

また、ウォーターバブルが出るので上から水に流してもいいのだけれどEXTENDバブルも欲しいし。う〜ん、判断は君にまかせよう。

ちなみにこの面は点数に関係なくラウンドクリアフードが出るので、アワをたくさんはいておこう。



またまた意味ありげなデモが…。



カキ氷いただき。



こんな具合に。でも銀の扉が…。

ROUND6

おっと、新キャラの登場だ。空中をふわふわ漂うお化けはバブルシンフォニーに出てきたぷかぷかのような動きだ。

最上段に上がってぜんちゃん2匹、お化け2匹をアワに入れ、残り2匹も上に昇ってきたところをすかさずアワに入れてしまおう。あとはでかアワにくるんでやっつけよう。



アワてずここで待ち伏せだ。

ROUND7

でかザコ登場だ。でかザコは小さいのと動きは同じだが、

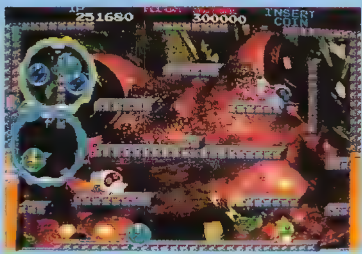
でかアワでないとアワに入れられないのだ。でもこの面ではウォーターバブルで倒すのがいいぞ。中央に背を向けて、上の穴から水を流し込んでやればOKだ。

でもここまでノーミスで来てる人は、慌てずにアイテムが出るのを待とう。銀の扉が出現して宝石面へ行けるのだ。

ROUND8

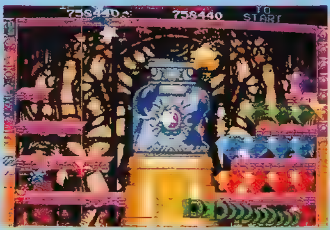
まいた登場。同じ段にいると岩を転がしてくるので注意。

この面は気流が左右に分かれているので、まとめ割りは難しい。左右に分けて倒すのが安全だ。



サンダーバブルで倒してもいいが危険がいっぱい。

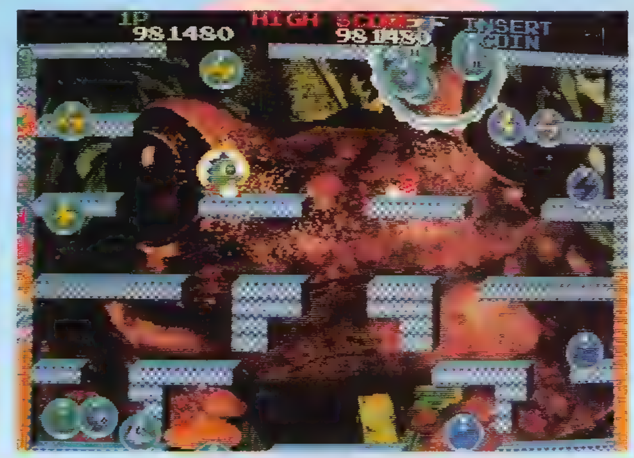
前の面で銀の扉に入ると、8面は宝石面になる。ダイヤをすべて回収して、とっとと出口に向かおう。



ガンバッた人にはボーナスガッポリ。

ROUND9

まず、上に昇ってぜんちゃん2匹をアワに入れ、さらに上にいってお化けをアワに入れる。アワを割らないようにして残りのぜんちゃん、お化けをアワに入れ、でかアワでくるもう。アワが1カ所に集まりにくいので、ばらばらになったら素直に妥協しよう。



集まってくれー。

ROUND10

さてルームガーダーの登場だ。ここのボスはクルント。UFOのような形で左右に往復しながら爆弾を落としてくるぞ。まずはドラッグオブサンダーを取らないと話にならない。爆弾は端には落としてこないので、写真の位置ででかサンダーをはいていれば安全に倒せるぞ。

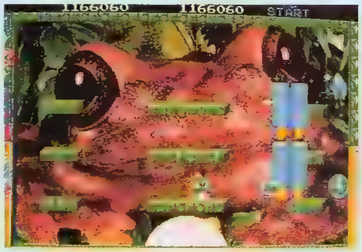


ドラッグを取らないと何もできんぞ。



ビリビリしても大丈夫。

余裕のある人はボスをアワに入れたときに点数を合わせ、ボスを倒した後、画面がフラッシュするまでの間にできるだけのアワをはいておこう。



クリアフードいただき。
なんとボス面でもラウドクリアフードが出るのだ。

アイテムの出し方

練習モードと違って物語モードでは、やはりアイテムの出し方の法則があるのだ。

バブルボブルシリーズではやはり連射キャンディが重要だよね。メモリーズではアワの飛距離アップのピンクキャンディを取ると、でかアワの使い勝手が、がぜんよくなるぞ。連射のイエローキャンディはジャンプ35回、ピンクキャンディはアワを35個割る。連射のブルーキャンディはアワを35個はく。

ちなみに、バブルシンフォニーと比べるとキャンディの優先順位が高くなっていて出やすくなっているようだ。

その他のアイテムに関してもほとんどはシリーズに準じているようだ。

機能として少し変わったものとしてちゃっくんハートは無敵中はアワが吐けなくなり、巨大化する。ホーリーウォーターは従来のもののほかに、上から降ってくるものが増えた。クロスオブファイヤーはため撃ちででっかい火をはける。



で、でかい。こりゃかなわん。



雨あられ。楽しいぞ。

その他のアイテムに関しては、追い追い紹介していくので楽しみに。

バブルメモリーズは完成度が高く誰でも楽しめるので、対戦ゲームでイライラした人も、シューティングゲームで疲れた人も、ちょっと一息ついてほのぼのを味わうのもいいのでは?

今回はラリーXとディグダグだ



ラリーX

担当：DAN

今回はアイテムの効果をすべて紹介するぞ。最初はスペシャルCPを取って、あとはアイテムCPを取っていくのがいいぞ。いらないアイテムを無理して取りに行く必要はないけどね。

アイテム

○ATTACK
マイカーが巨大化して敵車や岩に対して体当たり攻撃ができる(約5秒)。この間、燃料は減らない。
フィールドにはATTACK ENEMY!と表示され、遺跡のエリア、最後の一つには出現しない。

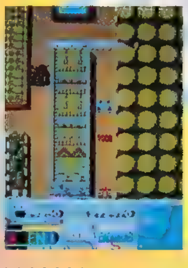
○SLOW
敵車の速度が10秒間落ちる。
フィールドにはSLOW DOWN ENEMY!と表示され、SLOWの効果中、最後の1つには出現しない。

○RUN AWAY
5秒間、敵車がマイカーから逃げる動きをする。
フィールドにはENEMY RUN AWAY!と表示される。最後の1つには出現しない。

○FUEL
燃料が、ゲージ内の8ドット分加算される。
フィールドにはMAKE IT "REFUEL"!と表示される。

○BOMBER
煙幕の代わりに、爆弾を置くことができる(5個)。爆弾に触れた敵車は爆発して、画面外で再生する。爆弾は約3秒後に自動爆発する。
フィールドにはPRESS BUTTON!と表示、すでに爆弾を持ってるとき、遺跡のエリア、最後の1つには出現しない。

○BONUS



7650点のルーツってパックランドだっけ?

得点が加算される(7650点)。
フィールドにはBONUS ADDED!と表示される。
そのラウンドで既に取っていたら出ない。

○RADAR
レーダーに映らない車が見えるようになる(ラウンド内有効)。
フィールドにはPOWER UP RADAR!と表示。
レーダーに映らない車がいないラウンド、最後の1つ、またそのラウンドで既に取っていたら出現しない。

○ROCK CRUSH
すべての岩が破壊される。
フィールドにはCRUSH ALL ROCKS!と表示される。同ラウンドで既に取っていたとき、最後の1つには出ない。

○SPEED UP
マイカーの速度が上がる。ラウンド内有効、ミスすると効果を失う。
フィールドにはINCREASE SPEED!と表示。
そのラウンドで既に取っていた場合や最後の1つには出現しない。

○EXTEND
6文字揃えるとマイカーが1台増える。
フィールドにはPICK "n" UP(nはそのとき取った文字を表す)既に取っている文字は出ない。



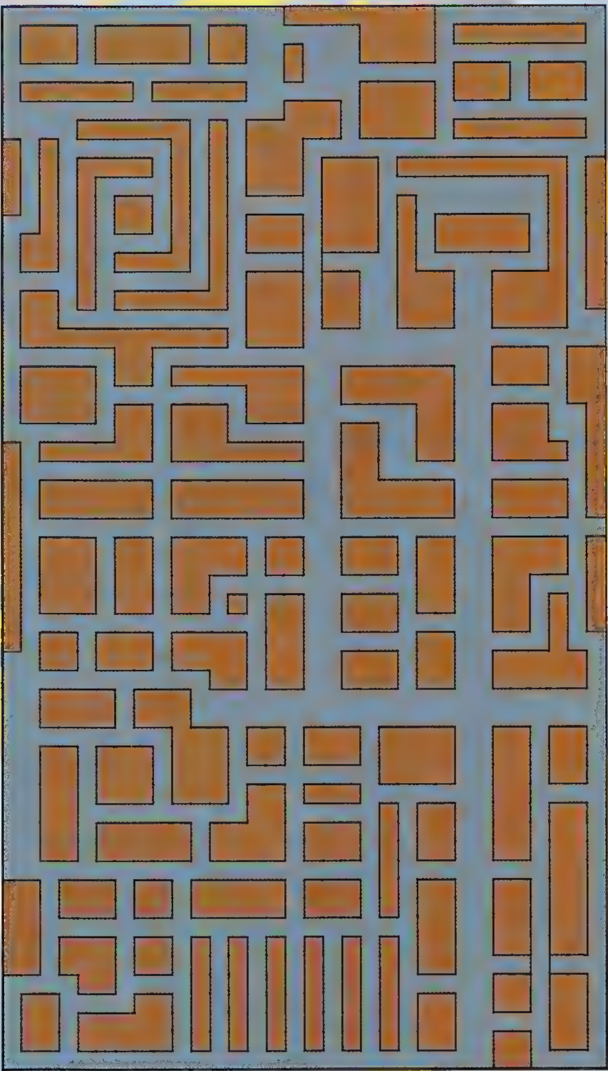
EXTENDで1UP!

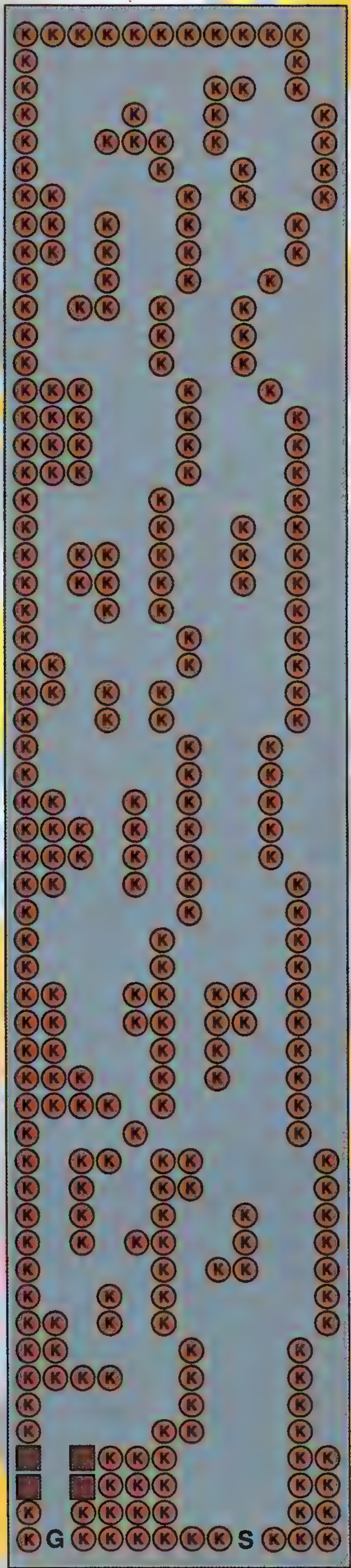
エリア1

エリア1は公園エリアだ。マップを見てもわかる通り立体交差をのぞけば、ほとんどオリジナルのNEWラリーXの初級と一緒だ。
ラウンド1は敵車も1台なので、岩に注意していれば問題はないはずだ。追いつかれそうになったらジグザグに逃げていれば、スモークを使わなくても引き離せるぞ。
ラウンド2も敵車は2台だが基本的には1面と同じ。最初に前から来る敵車に注意すればあとは2台を後ろに引きつれてCPを取っていけばO



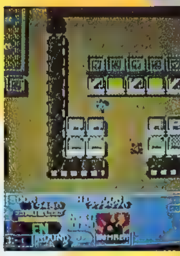
ジグザグ行けばすぐに差をつけられるよ。





K。

CP、岩は、それぞれ設置される場所が決まっていて、その中からランダムで決定されるので憶えておいて損はないぞ。



ここに岩があるといやな感じだよね。

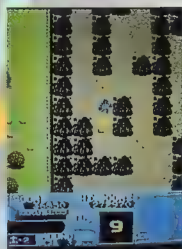
ほっと一息 ボーナスラウンド

ボーナスラウンドはスタートからゴールへ向かうだけのラウンドだ。周りは岩だらけだが、当たってもCRUSHしないので安心だ。

ゴールイン時のボーナスは、

- ●ゴールインボーナス 5000点
- ●燃料ボーナス 残り燃料1ドットにつき 200点
- ●ノーダメージボーナス 5000点

となっているのでCPをなるべく取らずに手堅くいく手もあるが、CPをすべて取れば5500点になるのでミスを考えればCPを取っていくのがいいのかも。スピードCPになれてしまおう。



CPを取らなくてもミスするときはするのだ。

ディグダグ

担当：岩より頑固な立東多

黄色のてんびんと錠前を取ろう！

最初に序盤戦における2大重要アイテムの効能と、その取り方について説明していこう。

まず「黄色のてんびん」について説明しよう。出現条件は、ノーミスで6面進むことで、取ると千点が加算される。

さらに敵を倒すごとに宝石が出現するようになり、より得点を稼ぐことができる。特に岩石（小岩）で倒したときの宝石は1個2千点と高いので、ぜひとも取っておきたいアイテムだ。



宝石でさらに稼ごう。5秒経過すると消えるから注意。

錠前は穴をどれだけ掘れるかにかかっている。だからと

目覚めろ！完全制覇の力よ！
無限力の攻略大王降臨!!

いってただやみくもに掘っていては、いざというときの逃げ場がなくなるし、パターン作成が全然できない。

そこで、岩石落としの直後に掘る時間をとるとよい。落ちる瞬間に敵が反転するし、全滅させれば岩が完全に消えるまで誰にも邪魔されずに掘ることができる。

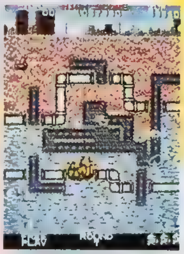


早ければ10面前後で取れる。掘るクセは必ずつけておこう。

茶色のひょうたんについて

ちゃんと出現条件をみたすように行動したのに、アイテムは「茶色のひょうたん」だった、ということが実戦ではよく起こる。

このひょうたんは無条件で出現するアイテムで、取っても何の効果もない。もしこれが出たときは、無視して敵を倒すことに専念すること。



失敗ーひょうたんが出てしまった。まさにスカアイテムだ。

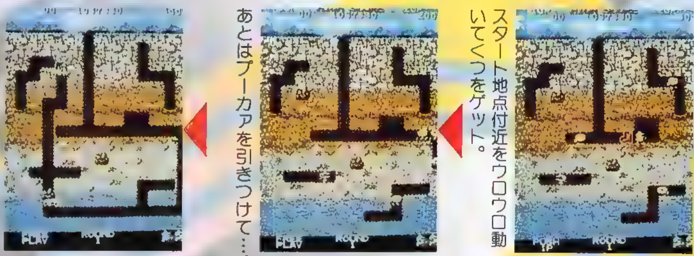
パターンを作って点を稼ごう！

それでは1面からパターン攻略をしていこう。特にアイテムが出現するまでの10秒間と、岩石落としのパターンは何度も練習してマスターしてほしい。

岩石落としがうまくできない人は、アイテムを取ったらひたすらパンクさせて敵を倒していこう。そして敵をわざと1匹残しておいて穴を掘れるだけ掘り、錠前を早めに取ることをおすすめする。ただし永パ防止キャラには注意しよう。

STAGE 1

くつを取れば御の字。ただし穴を掘っても歩いたとはカウントされないので注意しよう。



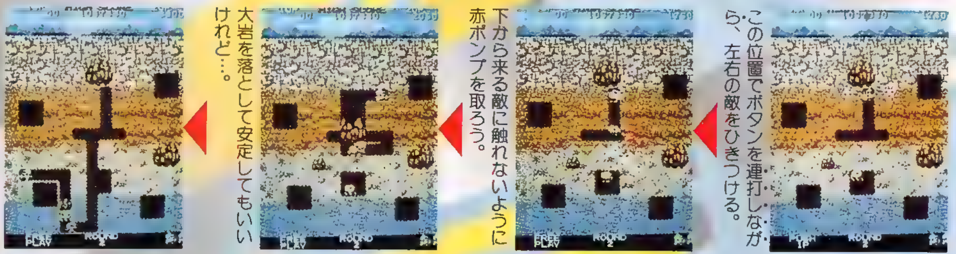
スタート地点付近をウロウロ動いてくつをゲット。

あとはプーカァを引きつけて…、

8千点とってフィニッシュ。穴を掘るのも忘れずに。

STAGE 2

ここでは赤のポンプを出す。写真のような方法ならば確実に取れるし、安定して得点が稼げる。



この位置でボタンを連打しながら、左右の敵をひきつける。

下から来る敵に触れないように赤ポンプを取ろう。

大岩を落として安定してもいいけれど…。

さらに稼ぎたい人は、小岩で1万2千点を狙え！

STAGE 3

新キャラ「ネオファイガー」が登場する。このファイガーは移動としぼむ速度が早く、炎の射程が長い。慣れるまではパンク戦法で確実にクリアしよう。ここはひょうたんが出てしまっても構わないが、できれば赤のポンプを取っておきたい（詳細は次号で）。



ここでボタン連打して、赤ポンプを取る。



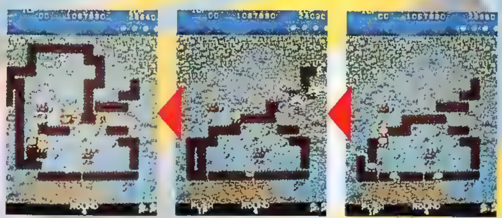
このファイガーを急いで膨らませて…、



左側の岩石で倒そう。

STAGE 4

右上のコズモボールでまとめ倒しを狙おう。アイテムはひょうたんが出てもよい。安全にいくなら、スタートしたらすぐに右上のコズモボールを落とすとよい。

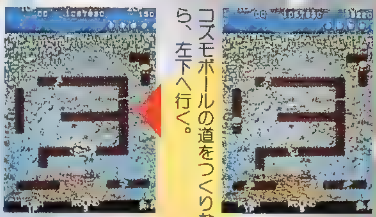


左下で粘るだけ粘って…、

コズモボール発射！自爆しないように。

稼ぐなら上で粘ってこの岩石を使おう。

STAGE 5



コズモボールの道をつくりながら、左下へ行く。

全員がボールの軌道上に集結したら…、

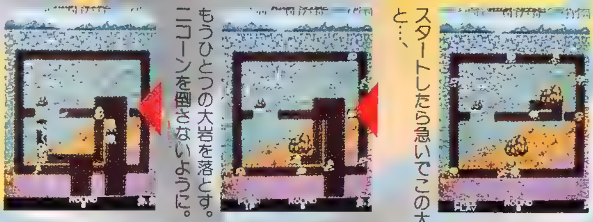


ボールを開放しよう。ユニコーンの突進に注意！

ユニコーンの突進は、薄い壁を突き破るので注意しよう。アイテムはくつをとっておきたいところだが、ひょうたんでも構わない。

STAGE 6

新キャラ「ネオプーカァ」が登場。やはり移動速度としぼむスピードが速い。慣れるまではユニコーンとネオプーカァをパンクで倒そう。



スタートしたら急いでこの大岩と…、

もうひとつの大岩を落とす。ユニコーンを倒さないように。

スタート地点付近でアイテムの出現を待とう。

STAGE 7

黄色のてんびんを必ず取ろう。安全にいくならロボットの誘爆を使えばよい。



取ったら右側へ敵を誘導する。

岩石落としでトドメ。宝石も忘れずに回収しよう。

小岩で稼ぐ。ナス（2千点）も忘れずに。

次回予告

今回までに紹介していないアイテムの解説、および稼ぎパターンを続々公開していきます。次回までになるべく岩石落としで敵を倒せるように練習しましょう。その理由は……（つづく）。

ハイスピードコースで慣れよう!

ACE DRIVER VICTORY LAP™

しばらくぶりにプレイしたらヘタだった!
う〜むいきなり上級はやっぱり無茶らしい!!
もう一度基礎からやらねば!

担当：ずるずる

さあコースを走るぞーっ!

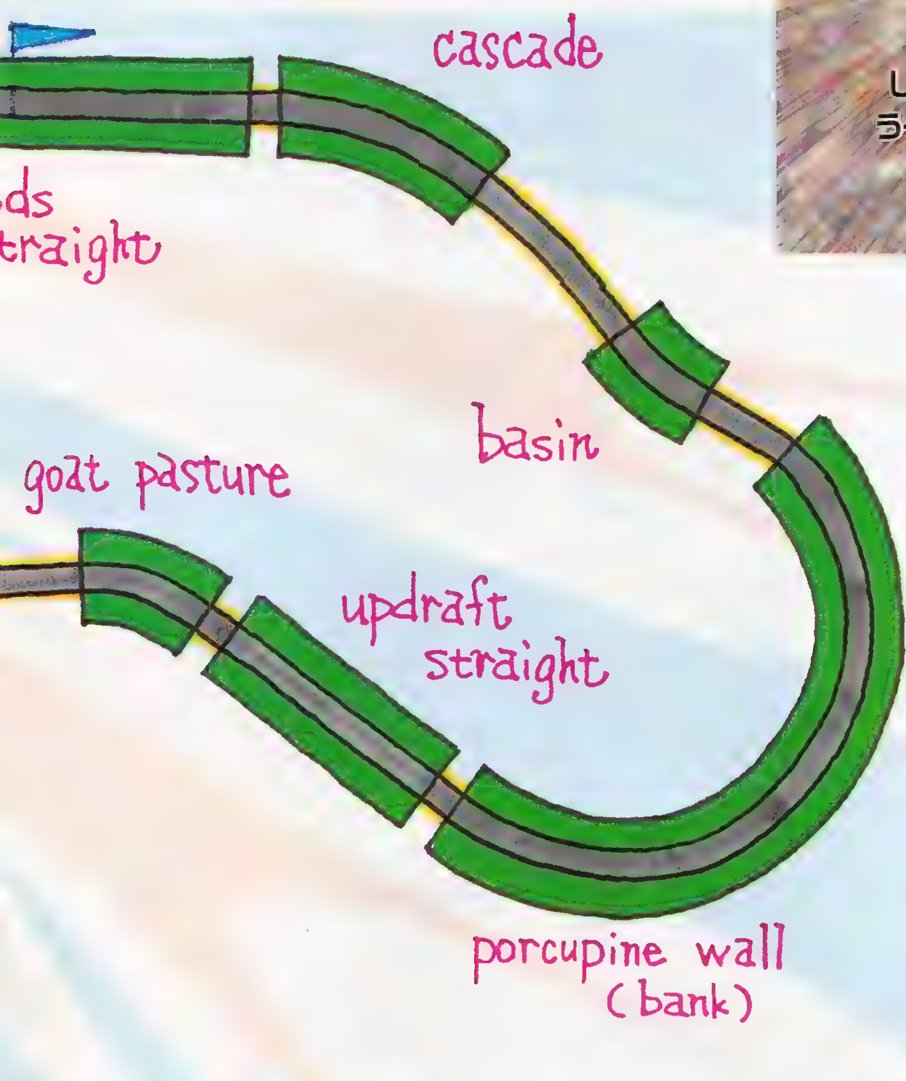
今回よりコースを見ながらの攻略に入っていこう。

すでにプレイされている方は、より正確にコースを暗記すること。これから始めるという方は、どんな流れでコースを走るのか、イメージトレーニングをしていきたいと思う。

走るコースは、3つある中の一番やさしく、一番スピードの出るコース「セロウバレイサーキット」である。

左下にあるコース図を見てもらうとわかるが、きついカーブが存在しない。どちらかというと大きなカーブが多い。

全開で走れるところが多い。まずここをATで走ることで慣れていくとしよう。



ハイスピードコース セロウバレイ サーキット

一番やさしいコースを走るわけだが、まずコースに慣れることが大事なので、ここを走るマシンを初級（トップスピードが低く、非常にコントロールしやすいマシン）のマシンで走るようにする。

すでに始めている人、前作であの感じ、グリップ感がわかっている人は中級（ややスピードが上がり、よりシビアなコントロールが必要なマシン）のマシンを走らせるといいだろう。目標は上級のマシンで走ることだ！



スタートは慎重に！ベタ踏みはかなり怖いのでしないこと！

さて初級のマシンで走るわけだが、使いやすいとはいっても、しっかりハンドルを持ってマシンをコントロールしていかないとオンロードを走ることはできない。

ある程度の覚悟の上でハンドルを握ることが必要（大げさかもしれないけど…）。

意外に重いステアリングというのもあるしね。気合を入れていくぞ！



1つ目のカーブへ。しっかりアウトから入りたい。

まずはスタート。

前作もそうだったが、ベタ踏みスタートだとテールが振れてしまい、大きなロスとなる。従ってスタート時は、ハーフアクセルにしておき、スタートと同時に踏み込んでいく形にする。



大きく長い右カーブへ。アウトから少しずつインへ！

加速をどんどんさせるため、スタートしたあと、ハンドルを真っすぐにしておく。

そのまま直進していくとマシンは1つ目の右への緩いカーブへ。軽くハンドルを切ったらすぐ左へ直し、さらに緩やかなカーブのインへ入る。



一気に左カーブに入るが…混戦時はかなり怖い！



緩い右カーブ。少しでも速く走るのならインへ！

すると次の大きな右カーブのアウトに出られるので、そこからゆっくりと少しずつその右カーブのインへ入っていき、長いカーブのインをキープしていく。

右カーブをインから抜けたら次の左カーブの進入へ。

軽く左へ切ったらすぐラインを右へ寄せ、90度に曲がる左カーブの進入に備える。



ちょっときつめの右カーブへ。ふくらみすぎないように！

タイミングを合わせて一気に左に切り込めばいいのだが、だいたいが遅れるため、インに入れずにふくらんでしまう。

そのため、慣れるまでは、アクセルを早めに緩めて、安全に進入できるようにする。

しっかりアウト＝イン＝アウトで抜けるのが目標。

ここを抜けたら右寄りのまま走り、緩い右カーブのインを走っていく。

少しずつアウトにふくらんでいき、少しきつい右カーブへ。短い時間で右へ切り込み、ここをアウト＝イン＝アウトで抜けていく。

次の右カーブからS字カーブまでは1つの流れでおぼえていくといい。

緩い右カーブをアウトから進入して後半、少しふくらんだところからS字カーブの1つ目のインへ向け、真っすぐ（ハンドルを戻す感じで－）走り、軽く左に切ったあと、2つ目の右カーブのインへそのまま駆け抜けていくようなラインを作っていく。



右カーブからS字カーブへ。切り返すタイミングが重要だぞ！

切るタイミングを間違えると縁石にバリバリ入っていくので気をつけよう。

最終コーナーは右。アウトからしっかり進入し、ストレートへ抜けていく。



ちょっとしたストレートから最終コーナーへ。ビシッと走ろう。



まずは小手調べというところかな

コースに慣れる（カーブの具合がわかる）まではアクセルワークを駆使してコースアウトしないように走ることが重要！

まずクラッシュしないことで少しずつ限界を上げていくようにする。そうすれば、走ることに対しての自信が生まれるし、無駄なお金も使わなくて済むようになる。

まずは初級マシンで走り、完走すること。そして中級マシンで自分の腕を上げていき、上級マシンに乗れるようにしていきたい。

隠し乗り物あり！なんと「ひつじ」に乗れる！

MANX TT Super Bike

AM R&D DEPT. #3&#4 ©SEGA 1996

初公開されたのは4月5、6、7日に開催された東京国際モーターサイクルショー！

担当：するする



よく見て！ライダーの下を！ほら「ひつじ」でしょ！

「ひつじ」にライディングできる！

やっぱりありました！隠しの乗り物が！それはいったいどんな乗り物かというと…な、な〜んと「ひつじ」なのです。そう、あの、あの「ひつじ」なのです！

「ひつじ」って動物だよねぇ。うん、間違いなくそれ！そんな動物に乗っちゃうんです！信じられない人は横にある写真を見てもらうしかない！

どう？本当でしょう！

まわりの風景は変わっていないし、ライディングするライダーも同じ。だけどその下の部分、本来バイクでなきゃいけないところが…「ひつじ」なのですよ！

この「ひつじ」に乗ってレースってわけなんだけど、よ〜く見ていくと、あれ？他車（ライバルマシン）までな〜んと「ひつじ」になっているではないか〜っ！

この「ひつじ」がコースを爆走するのだ〜っ！

さてこの「ひつじ」だが、隠しの乗り物という存在として今回登場したのだが、実は他の場所でも見ることができる。

それは、1位でゴールしたとき。ゴールしたライダーの横にいるのです！（このときは前からのアングルになる）

さらにコース途中（プレイ中）でず〜っと止まっていると…左から右へ「ひつじ」がトコトコと歩いていくのです（このときは真横からのアングルになる）。

この乗り物「ひつじ」に関しては、5月末発売号（6月30日号）で発表しま〜す！



うぉ〜！いったいどうコントロールする？傾きがいいっス！



第24回東京国際モーターサイクルショーにて「マンクスTT大会」行われる！

バイクの展示会が4月5、6、7日に行われたのだが、その会場でマンクスTTによる対戦大会が行われた。

その会場は、最近できたばかりの東京・有明にある国際展示場。まだまだまわりは整備中のところだ。

今回紹介する大会は、4月4日（一般非公開日）に行われた大会をリポートするのだが、バイク雑誌対抗、バイクメーカーキャンペーンギャル対抗のバトルが展開された。

バイク雑誌対抗バトルでは、好き者が編集しているため、かなりレベルの高い展開となった。み〜んなちゃんと足をステップに載せ、MTでレースを展開していた！

レースの結果は、ヤングマシンの方が優勝をゲット！賞品のサターンを受け取った。

展示会の華、レースの華でもあるキャンペーンギャル対抗もなかなか白熱！決勝は4人で行われた。

写真を見るとわかるけど、この気合の入り具合、すっごく伝わってくるはず！

細い身体からは想像できないパワフルなバトルを展開！

そして見事に優勝をゲットしたのは、SUZUKIのキャンペーンギャルの子に決定した！



バイク雑誌対抗の勝者は、ヤングマシンの編集者でした！



この気合の入りよう！マジ、かな〜りマジにやってます！



キャンペーンギャル対抗ではスズキの女の子が優勝！サターンをゲット！

平成9年4月入学生徒募集中

誰もいないんだから ヤンチャにやれるよ

前人未踏のマルチメディア社会。まだ、たった一人のコンテンツ・アーチストも存在していない。スタートを切ったヤツが勝ちだよ。思いっきりやれる。それがデジタルアートを狙うものの強みだな。



やればやったで 自然に公認資格取得実現

(左記参照)

- 24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
- 専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
- 卒業後、就職者は 2 年間専用寮居住可(32万円)
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

取得可能資格一覧

資格種類 \ 取得可能科	SFX特撮科	CGアニメ・ゲーム科	マルチメディア・クリエーター科	アニメAVオペレーター科	アニメ制作科	ビジュアル・イラスト科	マンガ・コミックプロ養成科	ジュニア・ノベルズ科	BGデザイナー科	デジタルペイント・アーティスト科	アニメーター科	ミュージックアーティスト科	ミュージックビジネス科	声優タレント科
アーク溶接特別教育	○													
ガス溶接技能	○													
低圧電気取扱資格	○													
煙火打揚従事者	○													
有機溶剤作業主任者	○													
丙種危険物取扱者	○													
画像情報生成処理者試験(1～3級)	○	○	○							○	○			
パーソナルコンピュータ利用技術認定試験(1～4級)		○	○											
マッキントッシュ技能検定(1～4級)	○	○	○											
3、4級レタリング技能検定試験			○			○	○		○					
文書処理能力検定(1～4級)					○			○						
日本語処理技能検定(1～3級)					○			○						
一太郎検定(1～3級)					○			○						
16㎜映写機操作技士	○		○	○										
アマチュア無線技士(1～4級)	○			○										
ラジオ・音響技能検定(1～4級)	○		○	○										
ファッションコーディネート色彩能力検定(1～3級)						○				○				
POP広告クリエーター技能審査						○	○							

無料一日体験入学日程		
東京校	6/16(日)	7/ 7(日)
原宿校	6/ 2(日)	6/16(日)
ひがし校	7/ 7(日)	8/18(日)
大阪校	6/23(日)	7/14(日)
名古屋校	6/23(日)	7/14(日)
福岡校	7/21(日)	8/19(月)
仙台校	7/21(日)	8/20(火)
札幌校	7/28(日)	8/21(水)
広島校	7/28(日)	8/22(木)
大宮校	7/20(祝)	8/25(日)

全国縦断学院説明会日程(無料)		
旭川	函館	釧路
8/1(木)	9/15(祝)	10/13(日)
青森	秋田	盛岡
8/20(火)	8/21(水)	7/28(日)
郡山	福島	新潟
7/29(月)	8/22(木)	7/30(火)
長野	松本	金沢
8/19(月)	10/13(日)	8/22(木)
福井	宇都宮	横浜
8/23(金)	8/26(月)	8/23(金)
千葉	静岡	浜松
7/20(祝)	7/7(日)	9/16(振)
水戸	高崎	京都
9/1(日)	7/21(日)	6/30(日)
和歌山	岡山	松江
8/22(木)	7/31(水)	8/21(水)
松山	高松	高知
8/20(火)	8/27(火)	8/25(日)
宮崎	鹿児島	長崎
7/14(日)	9/22(日)	10/27(日)
大分	熊本	那覇
7/28(日)	8/25(日)	9/29(日)

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

(ご希望の方は) ハガキに

①住所 ②氏名(フリガナ) ③電話 ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望科 ⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-4
代々木アニメーション学院

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員

フリーダイヤル 電話 0120-310-042 (才能を世に) FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

アニメ&コミック専門教育校として、わが国初の認可校が誕生

平成8年4月開校

行こう!



奇抜にむけたポップアーティストがネライです。

設置学科

- ◆プロアニメーター養成科
- ◆背景美術プロ養成科
- ◆アニメーション制作技術科
- ◆コミック・劇画プロ養成科

修学1年 男・女
昼間部(9:10～14:50)全日制(月～金)

マルチメディア・アート学園は21世紀のポップアートを目指します。

21世紀は文字通り"創造"の時代。記憶中心、入試対応型の人間にはついてゆけない世界が待ちうけているのです。間近かに迫ったマルチメディア時代には、創造し、交信し、新しい価値を生み出してゆける、鋭く豊かな感性を持った人材が求められてくるのです。本学園は、こうして新しい時代の要請によって誕生しました。

多湖輝



校長
多湖 輝
(たご・あきら)

千葉大学名誉教授。
東京大学文学部心理学科卒業。
同大学院修了。

■コンテンツ指導

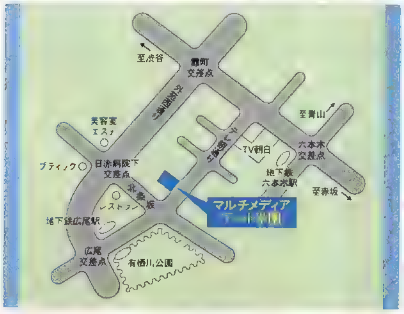


久里 洋二 (くり・ようじ) アニメーション・アーティスト、マンガ家
月岡 貞夫 (つきおか・さだお) アニメーション・アーティスト
杉山 卓 (すぎやま・たく) アニメーション・アーティスト

マルチメディア時代のデジタル描画に即応できる21世紀のポップアーティストを育てます。

特別顧問 (50音順)

社会学博士	評論家	財団法人 尾瀬保護財団理事
井関 利明 (いぜき・としあき)	犬養 智子 (いぬかい・ともこ)	見城 美枝子 (けんじょう・みえこ)
文学博士	社会評論家	芸術学修士
坂元 昂 (さかもと・たかし)	俵 萠子 (たわら・もえこ)	藤幡 正樹 (ふじはた・まさき)



学校法人 専修学校 マルチメディアアート学園

〒106 東京都港区西麻布3-8-7 TEL.03-5421-2671(代) 地下鉄日比谷線六本木駅徒歩10分・広尾駅徒歩5分



マジカルドロップ2
TM
予選
5月25日・26日
のいずれかを予定。
決勝大会
6月23日
(新宿スタジオアルタ)
NEOGEO CDでの
発売も決定!!
開催予定ゲームセンターは
中部地区
名古屋 ゲームシアタードラッピーレジャック店 名古屋市中村区名駅南1-25-2 レジャックビルB1
北陸地区
富山 ベガーズバンケット 富山市窪新町6-45
関西地区
京都 京極ゲームセンター 京都市中京区新京極蛸薬師上ル西入ル
大阪1 アメニティパークリノ戎橋店 大阪市中央区難波3-7-4
大阪2 アポロゲームシアターアスパ4 大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 近映アポロビル4F
神戸 アルゴ 神戸市中央区下山手通1-1-8
中国地区
広島 プレイスポットウィング 広島市南区猿侯橋町6-32
四国地区
高松 アミパラストリート 高松市ときわ町1-9-2
九州地区
福岡 モンキーハウス 福岡市中央区六本松2-6-7
沖縄 ポパイゲームス 那覇市辻2-1-25
決勝大会は6月23日
[新宿スタジオアルタ]で開催!!
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17
©1996 DATA EAST CORP./LICENSED FROM Copyright©1995,RUSS LTD.
NEOGEOはSNKの商標です。


NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
"大連鎖"続出か?!
マジカルドロップ2
大ゲーム大会決定!!
さぁ、振るって参加しよう!!
[対戦モード]か[とことんモード]のどちらかで挑戦できる!
全国で同時に開催される「マジ2ゲーム大会」でマジ2フリークになろう!
参加方法は下記のお店のポスター又は、お店にお問い合わせを!!
北海道地区
札幌　スガイディノス　札幌市白石区南郷通1丁目北23
東北地区
仙台　ゲームセンター東武　仙台市若林区6丁目中町13番15号 斎喜東武ビル2F
北関東地区
高崎　モンテカルロ　高崎市中紺屋町11
関東地区
埼玉　ムー大陸三橋店　大宮市三橋2-339-1
千葉　ソニックビーム　松戸市松戸1172-1
東京1　トライアミューズメントタワー　千代田区外神田4-3-10
東京2　ビガロ新宿　新宿区歌舞伎町1-16-6
東京3　アミューズメントスペースジュピター　武蔵野市境2-2-20 B1
東京4　ゲームプラザセントラル大岡山店　大田区北千束3-28-17 松本ビル
神奈川　アメリカングラフィティ　横浜市西区南幸1-5-29
東海地区
静岡　シートピアYAZ　焼津市道原585
「対戦モード」の予選では、
トーナメント方式で上位3名、「とことんモード」の予選では1位1名様を決め、
決勝大会へご招待。
[交通費、宿泊費、食費(2食)付き]

死ぬのは、お前だ…

ニンジャマスターズ ～覇王忍法帖～

発売せまる、ニンジャマスターズ。発売前に最後の基礎だ！

担当：抜け忍ももやん

いよいよ発売間近になってきた、ニンジャマスターズ。いつ発売されてもいいように、今回は対戦などで役立つテクニックと、新たに判明したシステムを紹介していこう。

武器、素手を使いこなせ

前回で紹介したように、このニンジャマスターズでは、手持ち武器を自由に出入りできるシステムになっている。武器有り、素手の状態では全キャラ技が大きく変化するので、その特性を知ってもらいたい。

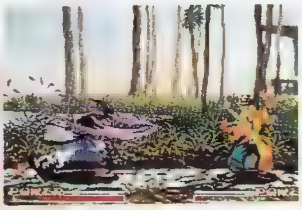
武器有り、無しの状態で変化するのは、主に通常技だが、



例えばカラスでは、同じコマンドでも、武器ありではこんな感じだが…、

必殺技の中にも変化するものがある。武器有りでは使えない技、逆に素手では使えない技、同じコマンドでも武器有り、無しで変化する技など様々だ。

滅多にないのだが、武器を落としてしまう場合もある。一つは、武器を投げる必殺技を使ったとき。もう一つは、武器を持った状態で、気絶してしまったときだ。こうなったら、武器の上に重なって⬇＋BCボタンで取れるぞ。



素手の状態では、こんな技になる。性能もまったく別物だ。

自分だけの連続技を作り出せ！

格闘ゲームと言えば、やはり連続技であろう。このニンジャマスターズでは、特に連続技に力が入っており、考えられる連続技の可能性は見当もつかないほどたくさんあるのだ。

連続技のメインとなるシステムは、スプレンディッドコンビネーションと呼ばれるものである(新システム)。このスプレンディッドコンビネーション（以下Sコンビネーション）は、様々なボタンの組み合わせで通常技が変化していく、特殊な連続技のことなのだ。最近では、リアルバウト餓狼伝説のコンビネーションアタックがいい例だろう。

Sコンビネーションの数は非常に多く、武器、素手で違うのはもちろん、途中で武器の出入りもコンビネーションに入っているものまである(武器の出入りに攻撃力のあるキャラもいる)。

また、相手を高く浮かしてそこに好きな技を入れたり、Sコンビネーションをキャンセルして必殺技を入れたりできるので、その数はまさに無限と言ってもいいだろう。超強力なコンビネーションから、見せるだけのコンビネーションまで、自分だけのSコンビネーションを作り出そう！



サスケの基本的なSコンビネーションは、弱パンチ→強パンチ→弱キック→強キックとつなげるものだ。ちなみに、Sコンビネーションと判断されると、残像が付くのだ。



このナツメのSコンビネーションは、非常に特殊なもの。4段目の高く浮かすアッパーまではSコンビネーションだが、最後の空中投げは別物。ジャンプ攻撃でもいいし、必殺技でもかまわないぞ。

超力ゲージを使いこなせ！

格闘ゲームに必殺技は必須事項。もちろんニンジャマスターズにも必殺技はあるのだが、なんと何種類もあるのだ。

通常の「必殺技」の他に、連続入力で変化する「瞬殺烈火」、超力ゲージに対応している「真必殺」「超力必殺」、最大奥義「真超力」の5種類だ。順に説明していこう。

瞬殺烈火は、特定の必殺技の最中にコマンドを連続入力することにより、必殺技を変化させるものなのだ。1キャラ一種類は必ず持っており、決まればかなり強力だぞ。

残りの3種類は、超力ゲージと微妙に関係しているので、まずは超力ゲージの説明からしてみよう。超力ゲージは画面下にあるゲージのことで、攻撃していくたびに増えてい



カスミの瞬殺烈火は、緋斬撃だ。まずは肘で攻撃…、



続けてコマンドを入力すると足払いが出て…、



最後にハイキックで、相手を高く浮かすのだ。当然、落ちてくる相手に技が入るぞ。

く。

で、超力ゲージがMAXのときに必殺技を弱強同時押しで出すと、すべての通常の必殺技（瞬殺烈火含む）がパワーアップする。これを、真必殺と言うのだ。見た目だけではなく、ダメージも増えるので、弱そうな技も強力な攻撃になるぞ。真必殺では超力ゲージは減らないので、バンバン使おう。


このように、普通の必殺技でも変化するのだ。

超力ゲージの溜まり具合によって変化する、超力必殺。超力必殺は、ゲージの溜まり具合で技、ダメージが変化する。キャラによって3～無段階まで変化していく。


カムイの超力必殺、火炎陣・鬼雨は、ゲージ少しだと1個だけだが…、


MAXでは3個にまでなるのだ！

MAXになるまでは、必殺技が1つ増えただけと思ってもらっていいのだが、MAX時に使ってしまうと、ゲージが消費されるのだ。その分強力なのだが、真必殺などを考えると、使いどころを要求されそうだ。

最後は、真超力だ。大ダメージを与える、真超力だ。この真超力は、使える条件が2つある。1つは、自分の体力が4分の1以下になったとき。この時は、使いたい放題だ。もう1つは、超力ゲージがMAXになった時なのだが、真超力を使うにはもう一つ手順がいる。超力ゲージMAX時に「真息吹」（ABCボタン同時押し）をすることで、「超烈火モード」になることができる。この状態になると超力ゲージは減ってしまうが、攻撃力がアップし、真超力も使えるようになるぞ。

知ってるとお得だよ

では最後に、知っておくとお得な情報をいくつか教えておこう。


ゲージMAX時にABC同時押しするとできる、超烈火モード。


こうなれば、真超力も出せるのだ。

このゲームには、多くの中段技（しゃがみガードできない立ち攻撃）があるのだが、非常に重要な役割を持っている。


これが、カスミの中段技の一つ。しゃがみガードすると…、


隙ができるので…、

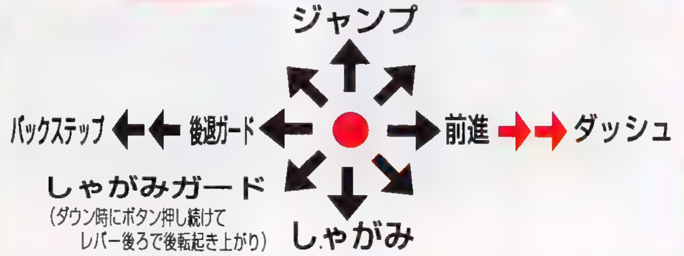

なんでもいいから、技を入れてやろう！

中段技をしゃがみガードしていると、ガードが崩されてしまいスキができるのだ。そのスキに技を入れることが可能なので、攻撃に中段を積極的に使っていこう。

もう一つは、カラスの武器について。カラスは自分の武器を投げる技を持っているが、使えば当然落とすことになる。落とした時に、レバー➡+BCを押すと、武器がカラスになって手元に落ちてくるのだ。これはカラスだけの特徴なのだ。


例え武器を落としても、パチンと指を鳴らせば…、


カラスとなって、戻ってくるのだ。賢い武器だ。



		Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
素	素手の時	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
武	武器の時	弱斬り	強斬り		

超力ゲージMAX時に A+B+C 真息吹
B+C スタイルチェンジ
レバー↓+B+C 落とした武器を拾う

これを楽しめないようじゃ
頭堅いよ!
テクモマザーシステム第2弾

闘姫伝承

ANGEL EYES

対戦格闘ゲーム史上最も遊べる空中戦システムを持った超期待のゲーム!

担当：珈琲ふりーく

先入観評価厳禁

爽快なゲームが登場した。エンジェルアイズこと、「闘姫伝承」である。

見てのとおり女キャラ格ゲーだが、このジャンルのイメージからするとゲーム性を疑問視する人は多いだろう。かくいう筆者もAOUショーではチラッと見ただけだった。

後日軽い気持ちでついていった取材でカルチャーショックを受ける。最も進化していると言える空中戦システムや、遊びやすさを追求した丁寧な作りなど、いい意味で羊の皮をかぶった狼なのだ。開発者のキャラに対する思い入れがここまでのゲームを作る原動力になったのかも!?と邪推しひとりで納得。



空中戦が熱い。

空中戦が面白い

闘姫伝承の最大の魅力はジャンプシステムである。これを詳しく説明していこう。

●4段ジャンプできる

ジャンプ中にさらに3回までジャンプすることができる。

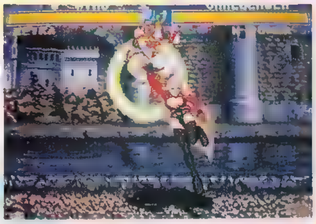
●ホーミングジャンプがある

相手キャラをホーミングするジャンプ。相手が空中にいれば相手方向斜め上に跳ぶし、地上にいれば相手方向に浮くダッシュのような軌道で跳んでいく。ホーミングジャンプも多段ジャンプの1回として数えられるが、ホーミングジャンプ後ジャンプすることはできない。

●空中停止できる

ジャンプ中1回だけ一時的に空中で止まることができる。多段ジャンプをしても空中停止は1回だけ。空中停止中は無敵なのだ。

これらの新システム以外にも、空中ダッシュや空中ガードキャンセル、ハイジャンプなどが存在し空中での自由度を広げている。地上でできて空中でできないことといったら地上専用必殺技が出せないことぐらい。重力が働くとはいえ、機動力は空中にいる時のほうがずっと良いわけだから空中にいるメリットは高いぞ。ここまで色々できるとジャンプの連携を考えるのがとても面白いのだ。



空中停止。ほら無敵でしょ。

遊びやすいシステム

空中戦の自由度だけでなく基本システムの遊びやすさ、わかりやすさも闘姫伝承の大きな魅力の一つである。

例えば連続技がつながったときやガードキャンセルが成功したときに、体が光って教えてくれたり、文字で表示してくれたりする。

先行入力が効きやすくなっている点も見逃せない。起き上がり時の攻防などで、無敵技を出せるか出せないかではなく、出すか出さないかというレベルで対戦することを容易にしているのだ。気軽に対戦ゲームでかけひきを楽しめるわけだね。

このような、アーケード対戦格闘ゲームなら当たり前であるべきことを、しっかりおさえて闘姫伝承は制作されている。発売も5月末ともうすぐなので期待するしか!筆者もやり込むよ。



光って、



大パンチ。



大キック！目押しでつながるのだ。



チビ子が「どか～んパンチ」でガードキャンセル。



マリー&キングの「チェンジプレス」。これもデモ。あくまでイメージということで。



デモの「どか～んパンチ」。ゲーム中にこのグラフィックが出るわけではない。

ハイウェイスター

(理科の教師／27歳)

本名は星　道子(ほし　みちこ)。ライヤとレイカの通う「セント・テーカン学園」の教師。アメリカ人の父と日本人の母のハーフ。峠で彼女を知らない者はいないほどの一匹狼の走り屋で、バイクに乗ると性格が変貌する。しかし普段は生徒からの人望も厚いお姉さん的な先生である。

素早い動きによって敵を翻弄し、攻撃するタイプのキャラクターである。



ハイウェイスターの必殺技「ホイールブレイキン」。飛び道具だ。



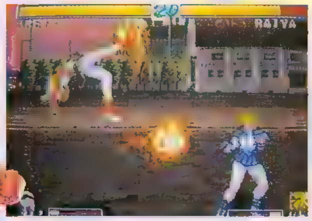
キリコ

(メイド／18歳)

本名は霞　霧湖(かすみ　きりこ)。とある富豪の家にメイドとして身を置いているが、その実体は現代にもまだいた、忍者である。ただし抜け忍。自然を愛し、動物たちと言葉を交わすことができるがその能力を闘いには使わない。動物は友達なので、闘いで傷ついてしまってはかわいそうだからである。とってもやさしい心の持ち主だが、一度装束に身を固めた時、彼女は一切の感情を捨て去った戦闘マシンに生まれ変わる。

素早い攻撃と空中戦を得意とする。忍術もたまに使う。

ニューゲームジャングル



レイカの必殺技「フレイムスラッシュ」。








リナの近距離立ち大キック。

レイカ
(高校生／17歳)

本名は麗華(レイ　ファン)。華僑の娘で横浜中華料理店「満腹軒」の看板娘。ライヤと同じく「セント・テーカン学園」に通う。賢くて上品なため、野蛮でケンカっ早いライヤが許せないらしく、昔から何かにつけ争っている。

ライヤと同じく標準タイプのキャラクターだが、1発1発の攻撃力はなかなか強力である。

リナ
(スナイパー／年齢不詳)

本名、その他一切不明。かつて、とある事件で瀕死の重傷を負ったが国家の力でサイボーグとしてよみがえり、要人暗殺のエキスパートとなる。仕事時は全身をLINAスペシャル（カーボンファイバーの服）で固めている。

接近戦を得意とするが、リーチも長いので中距離の戦闘も強い。さすがに今回の闘いでは銃は使用しないらしい。


チビ子の必殺技「大玉あたっく」。これを投げるのだ。



ライヤの必殺技「雷神・登龍寧怒」。無敵対空だ。





チビ子
(中学生／12歳)

本名は矢追　知美(やおい　ともみ)。貧乏一家の次女。なぜかお嬢様学校の「セント・テーカン学園中等部」に通う。知り合いの伝手で入ったらしい。幼くして母親をなくし、母代わりの姉を助けて元気に健気にアルバイトに精を出している。やさしいお父さんとケーキが大好き。いつもどこに行くのもいっしょのなかよしクラスメイトが3人いる。

子供なので攻撃力・防御力は低いが、アルバイトで鍛えた強靭な足腰によるダッシュからの攻撃は強力である。

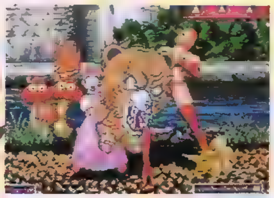
ライヤ
(高校生／17歳)

本名は御鎚　雷弥（みかづち　らいや）。「セント・テーカン学園」に通う女子高生。熱血漢でケンカっ早く、口より手が先に出てしまう。レイカとはライバル関係にあるが、いつも彼女の店に行ってはツケでいろいろ食べている。

標準タイプのキャラクターだが、特に連続技を得意とする。






マリー&キングの近立ち大パンチ。クマが主役!?


ミステリアス・パワーのフィンガースナッパーズ。




キリコの必殺技「妖」。テレポートからの攻撃だ。

マリー&キング
(中学生／12歳(キングは　ぬいぐるみ／製造5年))

本名は有栖川　マリー（ありすがわ　まり一）&キングゴルゴニア三世。お嬢様学校「セント・テーカン学園中等部」に通う。有栖川コンツェルンの御令嬢。学園でも有名なワガママ娘で無類のクママニア。同級生のチビ子をいじめるのも楽しみの一つだが、素直に気持ちを表現できないのかもしれない。ホントはそれなりに良い子らしい。

天使のシンクロしたキングが勝手に闘ってくれている。変則攻撃&投げ技が得意である。

ミステリアス・パワー
(カジノのディーラー／26歳)

愛称はベティ。地下カジノ「ロイヤル・フラッシュ」で働く。やたらグラマーな体型である。普段は地味で真面目だが、心の底では目立ちたい、変わりたいという変身願望があり、天使とシンクロした結果、その本性が表に出てしまった。かなりのグラマーな体型で、胸が異様にでかい。外国人だが日本を異常に愛し、日本語が上手である。

比較的ノーマルタイプのキャラだが、変わった技が多い。





ほんとにパターンにならない!?

GUNBLADE NY
Special Air Assault Force

敵の出現ポイントをつかんだら あとは君の反射神経と銃さばきにかかっている。

担当：きらり屋

敵がAIを積んでいて、画面を映し出すカメラもAIで敵を追っていくという異色の「ガンブレードNY」。今まであったのとまったく違うタイプのガンシューティングなだけに、苦労している人も多いんじゃないかな?

まず初めに攻略に入っていく前に、以前紹介しきれなかった部分を含め、「ガンブレードNY」を攻略していく上で頭に入れておいたほうがいいことをいくつか紹介しよう。

●モード選択

コイン投入後のモード選択についてだが、「初級」と「上級」が選択できて、それぞれが4ステージで構成されているという話はしたよね。実は、それに加えてもう一つ、選択可能なモードがあるのだ。「スコアアタックモード」というのがそれだ。

「初級」と「上級」には、点数の表記がなく、スタート時から画面中央に、タイムがデジタル表示されるのみなのだ。それぞれのステージをいかに早くクリアし、最終的に4ステージのトータルタイムがどれだけ速いか。それがこの2つのモードなのだ。



気になるスコアアタックリミックス。

「スコアアタックモード」は、その名のとおり点数が画面にバンバン表示されるので、限られた時間内にいかに高得点を叩き出せるかチャレンジしてみよう。

●自分のHP

スタート時、画面上部にハートマークでライフ表示がいくつかある。敵弾を一発くらうごとにそれが一つずつ減っていって、ゼロになるとゲームオーバー。

とにかく敵の撃ってくる弾はすべて撃ち落とせるので、もうダメだ!と思ってもあきらめずにうち返してみよう。実はかなりの近距離まで弾が迫ってきていても、助かる場合が多いのだ。


弾が近付いてきて、もっと目の前に来てもひるまず撃ち返せ!

●エネミーの耐久力

ワラワラ登場してくるザコたち。アンドロイドなので、ヘリからの機銃をモロに体に浴びても簡単にはやられてくれない。流れ弾が一発当たったとしても、変な方向にとびはねて逃げていく困った奴。コイツらは弾を当てる場所によって、必要な撃ち込みの回数も変わってくるのだ。

中途半端に弾を一発当てても逃げ回ってうっとうしいのだが、実は一発で仕止める方法がない訳ではない。


頭をうち抜かれると…、


膝を地につきぶっ倒れるアンドロイド。

それは、頭を狙うこと。ザコは頭の部分を狙い撃ちすれば一撃で倒すことができるのだ(各エリアのボスは別にして)。頭部を一発でブチ抜かれたアンドロイドは、青いスパークを走らせ膝からくずおれて爆発してくれて、なかなか気持ちヨイぞ。

しかし、これは慣れないうちはわりと難しいので、ある程度までプレイすることが必要だ。敵の出現位置を覚えてきて、慣れてくれば当たる確率も上がってくるだろう。

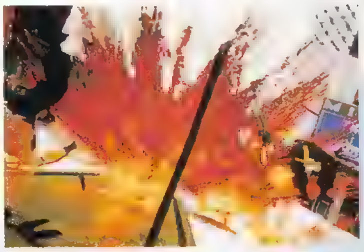
初級 一面

では、初級一面の攻略に入っていこう。

さて、このゲームでは敵がAIで考えて動くため毎回動きが違い、パターンにできなくて困っている人もいると思う。しかもカメラまでAIで動くので、同じ地形を通過するにも毎度毎度、角度や高さが違うので同じプレイというのは2度とないのだ。

それでも、敵の出現位置というのは決まっていてそれを覚えておけば先手を打てる。有利に展開を運んでいけるのだ。

左頁の図が、一面のマップ。下のスタート地点からエネミーを追いかけながら、マップの上のほうへ徐々に上がっていく。


スタート直後のマップA地点。タクシーの爆発に巻き込め!

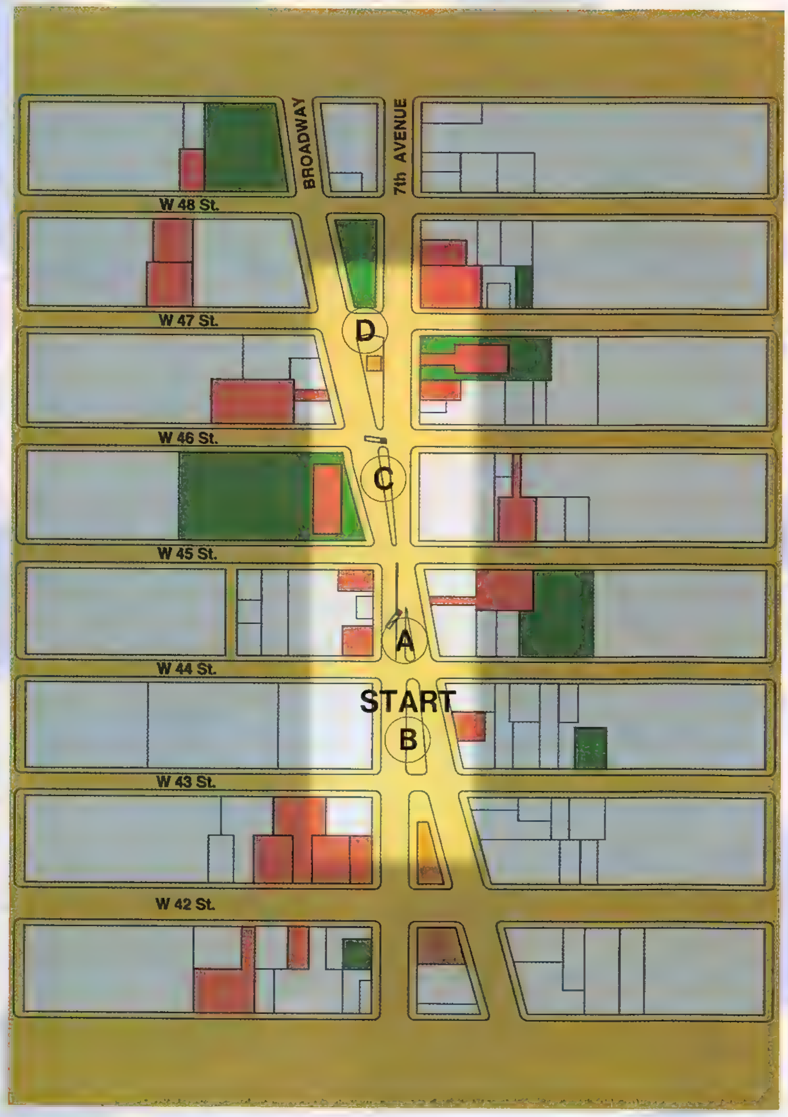
全体の流れとしてはこんな感じだ。

まず初めに出てくる4人の緑のザコは、できれば早く倒


マップB地点のヘリと、紫色のザコ3人衆。



ニューゲームジャングル



すためにタクシーの爆発に巻き込むようにするといい。

このゲーム、弾切れはしないがボムなどの特殊攻撃を装備していない。そのかわり、撃って壊すことでボムの代わりを果たしてくれる物が道路に用意されている。タクシーもその一つ。

ザコが黄色いタクシーに近付いていくので、そこで狙い撃てば爆発してボムの役目を果たしてくれるから、これを利用しよう。

それが終わると緑のザコが3人現れる。こいつらはわりと群れてかたまるタイプなので、できるだけ散らばらないように倒そう。

次にヘリが出現する。このヘリからは紫色のザコが3人降下してくる。



こいつらは逃げ回るので、厄介なのだ。

コレが結構クセのある嫌な動きをするのだ。狙ってもバク転でよけたり横っとびでチョロチョロ逃げ回ったりとなかなか厄介だ。足もとを狙って撃ち込むか、一撃必殺で頭部を狙うかだ。



マップC地点で、もう一度紫色の3人衆がヘリから現れる。

その後にもう一度ヘリが現れ、同じように紫のザコを3人降ろしていく。これもさっきの3人組と同様にやっつけよう。

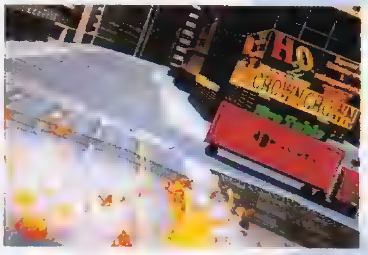


ボスの手前で出てくる緑のザコを手っ取り早くやっつけろ。

ここで一つ。基本的にヘリは撃ち落とすことができるので、カメラ（画面）に早いうちから見えている場合はできるだけ撃ち落とすようにしよう。カメラの位置が悪い場合は、先手をうってザコの降りてくる辺りをあらかじめ狙ったほうが確実だ。

そしてそのあとに、緑のザコが10人現れる。これも地上にあるボム代わりのものを利用して、うまくやっつけよう。

そうすればいよいよこの面のボスが登場する。



マップD地点に、いかにもあやしいトレーラーが到着。

一面　ボス

遠くから走ってくる赤いトレーラー。行く手をふさぐように停車したその中から3人のアンドロイドが現れる。

画面下にはボスのライフゲージが表示されるが、これが減るのは真ん中の奴にダメージを与えたときだけ。よく見ればすぐわかるのだが、左右にいる奴はザコなので勘違いしないようにね。この両隣のザコは、ミサイルを発射してくるときだけ注意して、撃ち落とすようにすればOKだ。



左右のザコがひるんでいるスキに、真ん中のボスを狙え！



トレーラーが開くとき左右に現れる、白と水色のザコに注意だ。

あと、画面左右から急に現れるザコ、白と水色のアンドロイド。こいつにも注意していないと、不意をついて弾をうたれるのでくらってしまうことがある。一番最初に、ボスを乗せたトレーラーが所定の位置に停車して、中からボスが姿を現す直前は画面端にも注意しよう。急に現れる白と水色のアンドロイドに弾を撃たれる場合がある。この時ボスにばかり神経を集中させていて、わりとびっくりすることが多いのだ。

そして左右のザコにまず撃ち込んでから真ん中のボスを狙うようにしてみよう。素早くやれば、ザコがひるんでいる間にボスを瞬殺できる。ここは70秒を切ればOKかな。一面でカメラの敵の追い方に慣れるようにして、目指すは全面クリアだ。

俺とオマエの番外地

LAST BRONX 東京番外地

©SEGA

特殊操作とセクシーねーちゃん(?)を大公開。

担当：GYU

着々と開発が進んでいるL[illegible]BRONX[illegible]東京番[illegible]現時点に[illegible]ター&[illegible]ける[illegible]武器解説を[illegible]。

わりと豊富な隠し味

[illegible]について[illegible]の部[illegible]は[illegible]このゲームならではといえる特[illegible]操作[illegible]

●アタックキャンセル

これは自分の攻撃をGボタンを押すことによって[illegible]キャンセルすること[illegible]キャンセルすることは[illegible]ヤーなやり方だったが、LAST BRONXのそれは[illegible]性質がことなっているようだ。たとえばVFなら一部の限定された技に対してのみ可能だ[illegible]それが、このゲームではレバー下+Pのような基本技はもちろん、コマンド技[illegible]キャンセルをかける[illegible]が可能なのだ。これに[illegible]る効果としては、フェイントの多様化はもちろんのこと、[illegible]の2本[illegible]チのような現[illegible]

●カウ[illegible]

[illegible]ける直前に[illegible]することで、相手の攻撃を受け流しつつ反撃することができる。武器や蹴りなど[illegible]応じて反撃方法が違うようだ。

●前転

P+[illegible]+Gで斜め[illegible]方に前転する。おそらくこの技で相手の技を回避して攻撃、投げなど攻撃方法があ[illegible]たか[illegible]はその[illegible]を確[illegible]きな[illegible]。これについ[illegible]後[illegible]

[illegible]ンターを武そ[illegible]となぜか挑発のボイスがスピーカーから聞こえてきた。こんなところまでつくってある[illegible]

以上が現在[illegible]の取材で把握[illegible]特殊操[illegible]

作だが、これらはあくまで[illegible]発中[illegible]なので、参考[illegible]にしてもらいたい。

巨乳バンザイ?

革ジャンを着込んだ白人の[illegible]現時点では[illegible]という名で呼ばれているこのキャラ[illegible]、これでもどうやら[illegible]本人らしい。金髪に蒼い目[illegible]乳"と呼んでも差し支えな[illegible]スト(この表現は特に[illegible])。

本当か?

さて彼女が両の手に携えている武器の名は"サイ"と呼ばれるものだが、実際のところ[illegible]攻撃以外にも蹴り系も得意らしい。武器+蹴りや上[illegible]下段蹴りといったコンビ[illegible]ンなど扱いやすい技[illegible]バランスのとれたキ[illegible]



相手を揺さぶるためのフェイ[illegible]

[illegible]ナイフの[illegible]見えるのが[illegible]イ。



ワイ[illegible]ライダーチックな[illegible]。



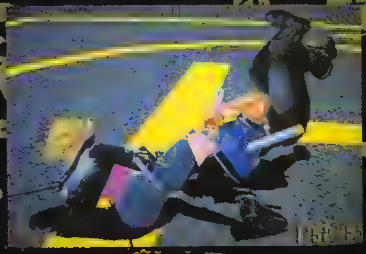
[illegible]投げ。太もも[illegible]



キャラ[illegible]



ウワサによるとどうや[illegible]レディースらしい。



[illegible]れあ投げ。肉[illegible]を武器にする[illegible]が上手[illegible]。



女キャラ対決。好みが分かれるところですね。



「釵」[サイ](Sai)

■特徴と使用方法

「釵」は金属製の武器で、物打ちと呼ばれる最も長い棒状部分の根元から左右に分岐して突出する二本の翼とこの付け根から柄の部分が連なってできている。現在一般に使われているものは、安全が考慮され物打ち部分が八角か丸くなっており、打撃性を重視するものとなっているが、本来は全体が平らでその先端は鋭く尖った剣に近い物であった。

使用法は防御技を主体に使われることが多いが、物打ち部分での突き、打ち、あるいは翼の部分での引っ掛けなど、反撃技も効果的にできる。

■歴史的背景

おそらくは中国の僧が伝えたのが最初であろう。中国、インドの仏像や仏画に見られるように護教のため仏具の一つであり、元祖はヒンズー教の大神インドラ(=帝釈天)の持ち物である剣が改良された武器であると言われている。この釵も主に沖縄古武道で使われていた物である。

■当ゲーム上での使用

当ゲームではSAKIと呼ばれる女性キャラクターが使用する武器として登場する。トンファーと同じく他の武器よりも短いリーチなのでそれを補うためにかなりの瞬発力・運動性をもつと思われる。



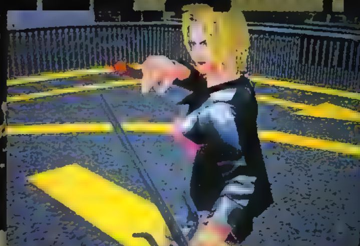


この後空中コンボも可能。

ャラに仕上がりそうだ。

だが君なら誰を選ぶ？







十手にあらず。



90以上はありそうだ。



やられているのは前号で登場したトミー



武器だけでなく、蹴り技も冴える。

遊びやすさはそのままに…

マジカルドロップ2

一風変わったシステムで人気のマジカルドロップに早くも続編が登場。

担当：㊥

基本ルール

昨年に登場したデコのパズルゲーム「マジカルドロップ」の続編が登場。モード選択など新たな要素が多数もり込まれているこのゲーム、まずはルールから説明しよう。

このゲームはレバー左右でピエロを操作して画面上の玉をAボタンで拾い、Bボタンで投げる。この動作を繰り返して同色の玉を縦に3つ以上並べて消していくのだ。ちなみに玉を拾う場合、同色なら何個でも拾うことができるぞ。

さてこの玉、基本となるモノは赤・青・黄・緑の4種類である。これらは特別な効果がなく、ただひたすら消したために存在する。ただし中には一見同じようだが黒ブチの玉がある。これは同系色の玉を2つ以上並べて消すと画面上の同系色の玉をすべて消すことができるので、有効に使う必要があるぞ。



同色を3つ縦に並べて消す。ちなみに黒ブチも混じっているからこの後…、



全消しだ（この画面はひたすらモード）。

またどの色にも属さない氷玉というものがあるが、これは縦に並べても消すことはできない。となりに他の色の玉を並べて消すものなので注意が必要だ。

そして矢印の玉や虹色の玉も出現するが、これはどの色の玉（氷玉を除いて）でも2つ置けば消すことができる。矢印はその指し示す方向一列の玉をすべて消し、虹色の玉はその時に重ねた玉と同色の玉を画面上から消し去る効果を持っているのだ。これらを有効に使いこなすことが上達への近道になることは間違いないぞ。

さてこれらの玉以外に泡の玉も存在するが、これはいわゆるお邪魔玉でこの玉に面した場所で他の玉を消す必要がある。やっかいだね。



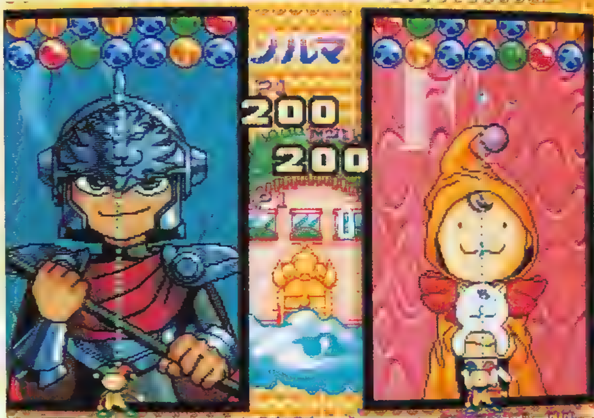
矢印はその方向の玉をすべて消す。

3つのモードが選択可能

このゲームは3種類のモードがあり、それぞれ違った遊び方が可能。

まず1つ目は「ひたすらモード」。これは上から下に降りてくる玉をひたすら消していくモードで、ゲームオーバー後でプレイヤーの腕前を判定してくれる。まあ、ごく普通の遊び方だね。

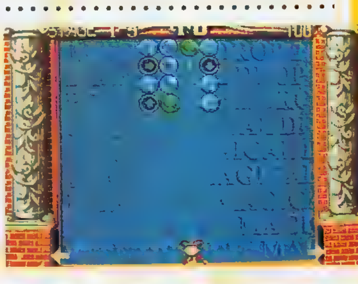
2つ目は「ストーリーモード」。8キャラの内1人を選びコンピュータの操る他のキャラクターと対戦する。もちろんそれぞれのキャラクターの性質は異なるため、初心者なら強いキャラを、上級者なら弱いキャラを選ぶなどすれば色々な楽しみ方が可能となる。



これはストーリーモード。キャラが可愛い。

そして3つ目は「ひらめきモード」。これは画面上に出現する玉を一定時間内に消していく。早解き問題集のようなものだね。

ちなみに、これらのモード以外にも対人対戦プレイも可能。じっくり考えて解くというより一瞬の判断力で勝負ができるアクション性の高いこの「マジカルドロップ2」。対戦でこそ、その熱さがわかってもらえると思う。



ひらめきモード。時間との勝負だ。

「隠しモード大公開」

1.〈全キャラ使用方法〉

通常7体のキャラセレクトがなんと10体に!

〔使用手順〕

・キャラクターセレクト画面で、タロットナンバーの数字が小さいキャラから順番に、下キーを入れていきます。

① 「フール」にカーソルを合わせて〝下〟キー入力
② 「マジシャン」にカーソルを合わせて〝下〟キー入力
③ 「ハイプリエステス」にカーソルを合わせて〝下〟キー入力
④ 「チャリオット」にカーソルを合わせて〝下〟キー入力
⑤ 「ジャスティス」にカーソルを合わせて〝下〟キー入力
⑥ 「スター」にカーソルを合わせて〝下〟キー入力
⑦ 「ワールド」にカーソルを合わせて〝下〟キー入力

以上の手順が終了した瞬間！　入力に成功していれば〝両脇〟と〝上〟に他の3キャラ「デビル」「ストリングズ」「エンプレス」が出現します。

2.〈隠しキャラの出現条件〉

最終ボスを倒したはずなのに黒い影が…!

〔出現条件〕

・出現条件は至って簡単!! ノーコンティニューで最終ボスの「エンプレス」を倒すと、隠れボスの「ブラックピエロ」が現れます。
※注：決して「バイキンマン」ではありません！

ニューゲームジャングル



ちょっと、そこの君!! なにVF2と同じコンボで安定してんの!? せっかく空中コンボは「自己主張の場」になってるんだから、人とは違うことしなきゃ。

文:連続技もサービス、サービスぅ♡N.O

VFキッズはVF2とは別のもの

VF2の発売からもう1年半が過ぎようとしている。この間に、ニューバージョンというべきVF2・1が発売されたり、家庭用のサターンにも移植されてきた。当然、攻略面においても様々な戦法や、連続技が生まれている。

ここで登場したVFキッズも、サターン版に近い雰囲気なので攻略の要素もサターンと同じようなものだろう…。そんな風に考えている人が多いのではないだろうか。しかしそれは大きな間違いである。ポリゴンはひとつひとつに細かなコリジョン（当り判定）を設定できる。そして、VFキッズはVF2とはポリゴンが一新されている…ここに注目してもらいたい。ここまでVF2と見た目が違うということは、判定の類も別物と考えなければばらないのだ。

VFキッズがどのくらいVF2と異なるのか…、それを確めるためのアプローチはいくつか存在する。今回は、それを「連続技」という視点から探っていこうと思う。

これがVFキッズの連続技だ

VF2では、下Ⓟを相手にカウンターヒットさせると、投げor立ちⓅが連続攻撃となる。このことは重要で、相手のラッシュを下Ⓟで止めて、そこから反撃に転ずるのに非常に重宝する。ただし、その下Ⓟがちゃんとカウンターヒットしたかどうかを一瞬で見極めなければならないので、ある意味で中級者以上でなければついていけないテクニックといえるだろう。

VFキッズでは、まずこの点が違う。このゲームでは一部のキャラを除き、**下Ⓟがノーマルヒットしさえすれば上Ⓟが確実に連続ヒットとなる。**例えばサラなら、**下Ⓟ→コンボサマーソルト**が連続技だ。

次に、**キャラのやられ判定が変化しているため、思わぬ技がつながることがある。**それが顕著に表われるのが空中コンボだ。ジャッキーを例にとると、**ニーキック→コンボエルボースピンキックがノーカウンターでも成立する。**

パイなら、旋中腿（中段Ⓚ）がカウンターヒットしたときに、相手を浮かせることができる。このときに叩き込む技は連環転身掃脚が相場だったが、VFキッズでは連環転身脚が入る。夢にまで見た「上」がほとんどのキャラにヒットするのである。しかも、先程例に出したジャッキーにもいえることだが、ちゃんと全弾相手に当ることも見逃がせない（VF2は空中コンボだと連環転身掃脚がヒットするのは、1、3、4発めで2発めのⓅとかは大抵空振りする。それがキッズではオールヒット）。

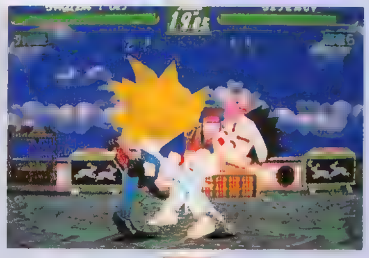
ラウだと、さらに凶悪。キッズは頭がデカイので、今まで斜上掌で拾えなかったような状況でもコンボになってしまう。**柳手掛塔で相手をコカしたら、騰空虎穿脚・斜上コンボがつながるぞ。**一応、VF2でも可能だった（※ただしパイ限定で超ギリギリ）が、キッズでは多くのキャラに余裕でヒットする。お試しあれ。



下Ⓟがヒットしたら…、



上Ⓟも確定。しかもノーカウンターでOK。



こちらもノーカウンターでニーが入ったら…、



なんとコンボエルボースピンが全弾命中。



中段Ⓚでカウンターヒットして浮いた相手に…まずⓅ。



そして大抵は空振る2発めのⓅもちゃんとヒット。



当然3発めのⓅもヒットし、仕上げに上がヒット。「これで私もオーイエー♡」（パイ談）



KONAMI

ときめきメモリアル™

たくさん集めてね！

クレーンゲーム機用景品
'96 コナミプライズコレクション第2弾

CK007　ときめきスプーン＆フォーク



★1キャラクターにつき、スプーンとフォークをセット。
（長さ：13cm）

CK008　ときめきバンダナ



★4柄。（サイズ：50×50cm）



CK009　ときめきビッグバッチ



★バッチの裏に安全ピンと飾り用スタンド付。
（サイズ：直径15cm）

CK010　ときめきプレート



★プレート1枚につき、飾り用スタンド1個付。
（サイズ：直径13cm）

非売品

KONAMI
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門 4-3-1

KONAMI

コナミが人材大募集!!







95年10月に業務用アミューズメントソフトの開発専門会社
コナミコンピュータエンタテイメント六本木（KCE六本木）設立等
グループ化の推進に伴い、開発スタッフを募集

募集職種	仕事内容	資格
ソフトエンジニア	業務用・家庭用 アミューズメントソフトの開発	30歳位迄の方 ※各業務の経験者歓迎
デザイナー	業務用・家庭用 アミューズメントソフトの キャラクターデザイン他	
サウンドクリエイター	BGMの作曲・編曲、効果音の作成	
メンテナンススタッフ	業務用大型機器のメンテナンス サービス	30歳位迄の方 ハード・メカの知識のある方 ※経験者歓迎

【待遇】
待　　遇◆経験・能力に応じて当社規定により優遇
各種社会保険完備、完全週休2日制・年間休日123日（95年度）
勤務時間◆9：00〜17：45

【応募方法】
履歴書（写真貼付・希望職種明記）と職務経歴書（書式自由）を下記採用関係連絡先までご郵送ください。書類選考の上、追って詳細をご連絡します。
※デザイナー、サウンドクリエイターご希望の方は、まずはお電話にてお問い合わせください。

採用関係連絡先
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社 人事部　担当/飯田
tel（03）3432-5523

コナミ（株）会社概要
設立◆1973年3月19日
資本金◆80億9550万円
売上高◆277億3000万円（95年3月）
株式上場◆東証・大証一部上場
グループ従業員数◆1573名
事業内容◆AM機器事業／アミューズメント機器の開発、製造、販売　CSソフト事業／家庭用アミューズメントソフトの開発、製造、販売　PS事業／パチンコメーカー向け液晶表示ゲームの開発、製造　アミューズメント施設事業／アミューズメント施設の経営
事業所◆
神奈川開発センター（神奈川県座間市）
神戸開発センター（神戸市）
東京支店（千代田区神田神保町）
大阪支店（大阪市北区）
名古屋支店（名古屋市）
札幌営業所（札幌市）
仙台営業所（仙台市）
金沢営業所（金沢市）
高松営業所（高松市）
広島営業所（広島市）
福岡営業所（福岡市）
生産本部（神奈川県座間市）
東京サービスセンター（千代田区神田神保町）
大阪サービスセンター（大阪府豊中市）
名古屋サービスセンター（名古屋市）
札幌サービスセンター（札幌市）
仙台サービスセンター（仙台市）
金沢サービスセンター（金沢市）
広島サービスセンター（広島市）
福岡サービスセンター（福岡市）
北京駐在員事務所（中華人民共和国北京市）
シンガポール支店（シンガポール）

【コナミグループ】
●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント東京（KCE東京）　本社／東京（千代田区）●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント大阪（KCE大阪）　本社／大阪（大阪市）●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント六本木（KCE六本木）　本社／東京（港区六本木）●株式会社コナミコンピュータゲームズ青山（KCG青山）　本社／東京（港区南青山）●株式会社コナミミュージックエンタテイメント　本社／東京（港区六本木）●コナミパーラーエンタテイメント株式会社　本社／東京（港区六本木）●コナミ興産株式会社　本社／東京（千代田区）
●Konami Computer Entertaiment Chicago Inc　●Konami (America)Inc　●Konami (Deutschland) GmbH　●Konami (Taiwan)Ltd　●Konami (Korea)Ltd

コナミ株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
tel(03)3432-5523

E
OOM

Yukari Kinomiya

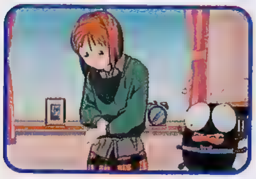


全国で稼働中のスーパーリアル麻雀PVI。
もうお試しいただけましたか。
えっ? まだ。そんな寂しいこと言わないで…。
早く会いに来てね! 待っています。

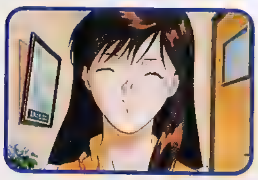
イラスト/田中 良

WELCOM
TO MY R

スーパーリアル麻雀PVI







ワクワク・エモーション・システム

麻雀を打つだけでキャラクターの気持ちがわかる、
シリーズ初の新システム搭載！「大っ嫌い！」と言われるか
「また会いたいわ」と言われるかは
キミの腕しだい。

キャラクターデザイン、作画監督は田中 良。その他のスタッフもベテラン揃い。
ゆれる長い髪、うるんだ瞳ETC.どれをとっても脱衣麻雀の一級品！
動画枚数は前作PVの1.5倍。なんと総カット数は130カットに達しました。
今までよりもさらに女の子らしい動きをお見せします。



誰も知らないもうひとつの“龍虎”。
ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」
ART OF FIGHTING
龍虎の拳外伝™
©SNK 1996
[ネオジオCD専用ソフト]6月発売予定/7,800円(税別)
〈ネオジオCD限定版ソフトは6月発売予定/8,800円(税別)〉
[ネオジオ専用ロムカセット]好評発売中/32,000円(税別)
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp
※ネオジオCD限定版ソフトは予約のみの販売となります。



The Future Is Now
SNK
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう!
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
極めろ!Z
Speed
NEW MODEL
ネオジオCDZ
NEO·GEO CDZ
■NEOGEOはSNKの商標です。■国内で販売されているNEO·GEOのマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。(ACアダプターを除く)
株式会社エス·エヌ·ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

	アミューズメントゲームワールド	葛飾区新小岩1-30-2	☎03-5662-2268
	タイムスリップ　西葛西店	江戸川区西葛西6-10-8 第2ナカガネビル2F	☎03-3688-8893
	タイムスリップ　葛西店	江戸川区中葛西5-41-15 シャトーボリス201	☎03-3686-9898
	ソニックエース王子	北区王子1-18-8 シルバー会館	☎03-5390-4159
	ゲームセンターUFO　上石神井店	練馬区上石神井2-33-7 シャロームビル1F	☎03-3929-4066
	ゲームセンターUFO　三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12 三元ビル1F	☎03-5486-6994
	ゲームセンターUFO　鶯谷店	台東区根岸1-1-16 銀星ビル1F	☎03-3875-6671
	新宿スポーツランド#3　西口店	新宿区西新宿1-12-5	☎03-3344-0748
	アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 コスモス百人町ビル1F	☎03-5330-8595
	TV-LAND	八王子市東町12-15	☎0426-45-4092
	芸夢屋	江戸川区東葛西5-3-3	☎03-3878-5559
	ゲームbyヒューストン　北赤羽店	北区赤羽北2-26-11	☎03-5993-5566
神奈川県	プラサカプコン　座間店	座間市ひばりが丘4-6207 座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー	☎0462-56-3644
	シルクハット京急川崎	川崎市川崎区駅前本町16-1	☎044-211-9809
	フリーダム	横浜市西区南幸1-5-27	☎045-319-2721
	遊ロード　相模原店	相模原市相南4-24-33 リベラルビル1F	☎0427-43-8390
	ゲームマーメイド　杉田店	横浜市磯子区杉田1-16-10	☎045-775-3010
	ゲーム倶楽部　大船店	鎌倉市大船1-23-7-B1	☎0467-44-1963
	メディアスリー	横浜市金沢区谷津町340	☎045-785-2680
	ゲームインセブンアイランド	横浜市西区南幸1-5-29	☎045-314-2205
	ゲームインファンファン　藤沢店	藤沢市南藤沢19-15	☎0466-25-3255
	タイトーイン戸塚西口	横浜市戸塚区戸塚町4023	☎045-881-6757
新潟県	カプコサーカス	新潟市大形本町1-1716-1 ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー	☎025-275-3777
	ポピー山ニツ	新潟市山ニツ本村前649-1	☎025-286-0763
	プレイランド　長岡駅前店	長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー長岡駅前店6F	☎0258-33-3960
富山県	プラサカプコン　高岡店	高岡市駅南2-1-1 高岡サティ3F	☎0766-25-8226
	プラサカプコン　山室店	富山市山室226-2 グリーンモール山室	☎0764-93-0111
	プラサカプコン　魚津店	魚津市上村木413 アップルビル2F　Y^2 FACTORY内ゲームコーナー	☎0765-23-1102
石川県	(有)中日レジャー商会	石川郡野々市町本町2-1-28	☎0762-46-6903
	TiLT　金沢店	金沢市片町1-4-11	☎0762-62-9351
	真空感	金沢市間明町1-186	☎0762-91-8889
福井県	ジョイランド　ベル店	福井市花堂南2-16-1	☎0776-34-3965
長野県	ゲームワールドビッグチャージ	茅野市本町西18-6	☎0266-82-1232
	(有)アズマ産業	飯田市滝の沢6991-106	☎0265-23-3365
	遊園ラス	上高井郡小布施町吉島2891 アップルライン	☎026-257-2200
	アルファー21　豊科店	南安曇郡豊科町大字豊科4272-10 豊科サティー2F	☎0263-73-7171
岐阜県	ゲームファンタジー	美濃加茂市森山町4-1-10	☎0574-25-8262
	ショップリオワールドファミリア	本巣郡真正町政田字上市場	☎0583-24-9681
	ゲームプラザA	大垣市郭町1-59	☎0584-78-3528
静岡県	ゲームコンドル	静岡市駒形通1-1-33	☎054-253-0161
	イッポードーゲームステーション	藤枝市駅前3-4-4 毎栄ビル1F	☎054-643-6450
	GAME OFF　富士宮店	富士宮市三園平1360	☎0544-24-3878
	GAME OFF　浜松店	浜松市高丘町241-7	☎053-436-9218
	Mr.フラミンゴ　泉町店	浜松市泉2-2-54	☎053-473-0611
	ゲームinプリンス	清水市天神1-2-6	☎0543-64-8012
愛知県	マジカルカプコ　豊田店	豊田市東山町1-5-1 グリーンシティ3Fゲームコーナー	☎0565-88-8020
	ゲームスカイ	名古屋市中区大須2-18-45	☎052-201-6496
	アミューズメントVR　安城店	安城市横山町浜畔上48-1	☎0566-77-0858
	イエローハット	名古屋市中村区則武1-11-9	☎052-453-5857
	ファミラン　豊田南店	豊田市大林町12-1	☎0565-25-1133
	アミューズメントキャット　江南店	江南市高屋町西町48	☎0587-56-0800
	ゲームプラザ	豊川市諏訪町150	☎05338-5-0955
三重県	サンレジャー	鈴鹿市住吉4-7-5	☎0593-78-2224
	ゲームトピア大門	津市大門町18-7	☎0592-25-7022
滋賀県	遊ingポイント セオラ	草津市大路1-7-12	☎0775-62-0428
京都府	パロ　京都店	京都市中京区河原町通 三条下ル大黒町71-1	☎075-221-6969
	プレイランドドリーム	亀岡市西つつじヶ丘大山台2-11-1	☎0771-22-1479
	ジオッコチッタ	京都市左京区一乗寺高槻町16 JKスポーツ1F	☎075-702-7701
	遊・SPOTペガサス	福知山市堀2454-1	☎0773-23-4883
大阪府	プラサカプコン　アクティ	大阪市平野区長吉長原東1-2-61	☎06-707-2578
	プラサカプコン　コスモタワー店	大阪市住之江区南港北1-14-16 大阪ワールドトレードセンタービルディング	☎06-615-6151
	メルヘンランド　岸和田店	岸和田市土生町2-32-7 岸和田トークタウン2Fゲームコーナー	☎0724-39-8436
	アミューズメントグラフィティ茶屋町	大阪市北区茶屋町15-25	☎06-375-3345
	ゲームロイヤル	大阪市北区梅田1-11-4 第4ビルB2	☎06-341-1248
	アミューズメント・マドンナ	八尾市山本高安町2-13-4	☎0729-96-0873
	ドリーム	藤井寺市岡2-8-50	☎0729-38-3662
	ANNY HALL	高槻市城北町1-2-9	☎0726-61-5257
	純情モンテカルロ	大阪市北区小松原町4-5	☎06-311-6069
	TiLT堺東	堺市中瓦町2-3-12	☎0722-24-6808
	ニュースター	大阪市浪速区恵美須東3-5-19	☎06-641-1164
	アミューズメントランド　ラモスタ	大東市住道1-2-22　2F	☎0720-71-3960
	リノ　戎橋店	大阪市中央区難波中3-7-4	☎06-633-6151
	ヤングプラザジャンボ	寝屋川市八坂町16-20-2F	☎0720-27-6102
	ハイテクランドオークス	堺市西野476-1	☎0722-36-1585
	スポーツセンター21世紀	堺市岩室108-1	☎0722-39-2121
	コインピアカマロ	大阪市中央区千日前2-11-5	☎06-633-5008
	ヤングプラザ森ノ宮	大阪市中央区森ノ宮中央1-16-22	☎06-941-0262
兵庫県	ゲームセンターピーターパン	伊丹市中央1-415-1	☎0727-75-1652
	GAME LAND Ⅱ	神戸市中央区北長狭通2-12-1	☎078-322-1978
奈良県	ビバ・サーカス　桜井店	桜井市大字吉備542-1 トステムイビバ桜井店内ゲームコーナー	☎07444-6-4605
	アミューズメントスポット バルジ	奈良市橋本町1 なら・もちいどのセンター街	☎0742-27-8778
	アミューズメントホール アルファ	磯城郡田原本町南阪手626-1	☎07443-3-4096
和歌山県	ピンポンパン	海南市日方1255	☎0734-82-5378
鳥取県	遊ギャラクシー館	米子市紺屋町31	☎0859-35-3660
	アミューズKSA	鳥取市永楽温泉町111-13	☎0857-21-3877
島根県	ラピタランド	出雲市今市町87	☎0853-24-2560
	グリーンランド	江津市嘉久志町2036-30 協同組合グリーンモール内ゲームコーナー	☎0855-54-0111
岡山県	アミパラウェルカム	岡山市表町2-6-40	☎086-221-8833
	アミューズメントゾーンステップ	倉敷市阿知2-5-31	☎086-421-7585
	アミューズメントパーク　山陽店	赤磐郡山陽町下市マルナカ山陽店2F	☎08695-5-8956
広島県	アミューズメントZIZZ	大竹市新町1-2-3 大竹ニチエービル1F	☎08275-3-5994
	スペースV1	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV2 スポーツ館	福山市三之丸町13-2	☎0849-27-0090
山口県	LUCKY 21	岩国市川下町3-5-26	☎0827-24-2826
徳島県	カインドソフト(株)　大学店	徳島市助任橋2-33	☎0886-52-9801
香川県	アミパラライオン店	高松市古馬場町14-17	☎0878-26-3557
愛媛県	ゲームプラザ ベガ	松山市柳井町2-19-5 ヤナイハイツ1F	☎089-931-0920
福岡県	カジノ京町	北九州市小倉北区京町2-6-3	☎093-541-0989
	サブカルチュア	筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル	☎092-922-9010
	ゲームトピア ワンモア	北九州市戸畑区中本町10-23	☎093-882-7592
	ゲームランドグリーン	福岡市博多区竹下1-3-12	☎092-431-0502
	サンゲームズ　大野城店	大野城市瓦田1066-1	☎092-593-4440
熊本県	ゲームプラザ　白山店	熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-0992
	ジョイランド	熊本市武蔵ヶ丘2-11-13	☎096-338-0023
大分県	プラボ　光吉店	大分市大字宮崎字スカワ696-1	☎0975-67-0977
	ゲームスポットフォーカス	大分市末広町1-1-5	☎0975-32-4355
宮崎県	システムランド	宮崎市大淀3-5-10	☎0985-59-1059
鹿児島県	プレイランド フェニックス	鹿児島市与次郎1-5-25	☎099-253-4062
	ゲームシティ スパッツ	鹿児島市中央町21-8	☎099-253-7634
沖縄県	ゲームプラザ達人と名人	沖縄市照屋1-32-53	☎098-937-1652
	アミューズぽぱい	那覇市安里2-4-3	☎098-863-5765

<カプコンソフト情報>　大阪(06) 946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

CAPCOM®

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリート ファイター ZERO 2

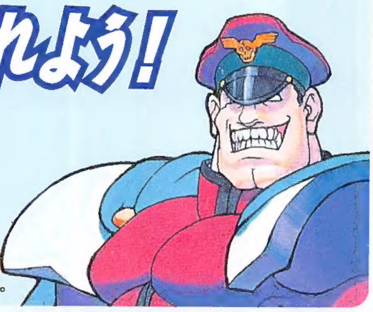
近くのお店で手に入れよう!



ZERO2通信

非公開のイラストやシャドルー極秘
ファイルなどマル秘情報が満載。

※詳しくは、下記の取扱店にお問い合わせ下さい。



●取扱店一覧

北海道	スガイビル　パワープラント プルプル	札幌市中央区南三条西1丁目 須貝ビル1F	☎011-231-7032
	旭川アミューズメントファクトリー	旭川市六条通7丁目	☎0166-24-5077
	(株)スガイ・エンタテインメント　帯広スガイゲームプルプル	帯広市西四条南9丁目	☎0155-25-7282
	岩見沢NOVAファミリーランド	岩見沢市東町二条7-1060	☎0126-22-7761
	(株)スガイ・エンタテインメント　釧路スガイゲームプルプル	釧路市北大通6-1-2 釧路スガイビル3F	☎0154-23-3861
	スガイ北24	札幌市北区北二十三条西4-19	☎011-757-8540
青森県	ビバ・サーカス　柏村店	西津軽郡柏村大字稲盛幾世41 柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー	☎0173-25-3486
	ハイパーメディアジョイフル	青森市大字浪館字前田37-6	☎0177-82-7464
岩手県	Nビル スーパーゴクウ	盛岡市南大通1-12-24	☎0196-29-1881
	ファミコンショップ マリオス	久慈市十八日町1-11	☎0194-52-2782
宮城県	プレイランド・エフワン	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルBF1	☎022-261-5782
秋田県	わくわくハウスKEN	秋田市飯島文京町3-6	☎0188-47-2243
山形県	ジャック&ベティ　米沢店	米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F	☎0238-21-1864
	プレイゾーン Jack & Betty　山大前店	山形市東原町1-2-13	☎0236-25-5533
福島県	コスモワールド　福島店	伊達郡伊達町字姥ヶ懐5-1	☎0245-83-5380
	BSワールド　浪江店	双葉郡浪江町大字権現堂字上続町28-2	☎0240-35-0012
	ゲームタウン	福島市万世町1-26 福電ビル1F	☎0245-21-5396
	ロイヤルジョイカム　平店	いわき市平字3-9-1	☎0246-21-9412
茨城県	マジカルカプコ　取手店	取手市取手2-8-8 取手赤羽ビル1F	☎0297-72-6054
	つくば アムス・ラボ	つくば市竹園1-8-3 エクセルビル1F	☎0298-52-8760
	ゲームプラザ ピエロ	土浦市川口町1-3 モール505　1・2・3F	☎0298-24-3811
栃木県	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	宇都宮市睦町7-3	☎028-632-5006
	(有)足利カーニバル	足利市通2-2716	☎0284-41-8409
	(有)安佐エース	佐野市堀米町614-8	☎0283-24-6326
	(株)たつみ娯楽	日光市下鉢石町840	☎0288-53-5338
群馬県	ファンタジーワールド　北代田店	前橋市北代田町478	☎0272-35-1107
	(株)クウム　太田本町店	太田市本町20-19	☎0276-22-6221
	ニュープラトン	伊勢崎市東上之宮町1205	☎0270-26-7568
	セゾン	太田市只上3971	☎0276-37-7150
	プレイランド パル	桐生市本町6-382	☎0277-47-2801
	メディアランド	渋川市中の町2-388 地下1F	☎0279-25-0722
	MMC自販機コーナー　伊勢崎店	伊勢崎市宮子町280-1	☎0270-21-6323
	MMC自販機コーナー　群馬の森店	高崎市岩鼻町231-1	☎0273-46-7402
	自動販売機ゲームコーナーH_2O　富士見店	勢多郡富士見村時沢100-1	☎0272-88-8615
埼玉県	アミューズメントF-1　本庄店	本庄市駅南1-10-5	☎0495-22-0836
	ゲーム教華　熊谷店	熊谷市銀座2-80	☎0485-21-9877
	ペガサス	春日部市粕壁2-5-10	☎048-752-3859
	遊とぴあ	越谷市弥生町2-10	☎0489-62-1805
	迎夢館	越谷市大沢3-12-26	☎0489-79-0246
	恵和工業(株)	羽生市上岩瀬1124	☎0485-24-6355
	ゲームプラザ コトブキ	浦和市白幡5-1-28	☎048-838-6631
	川口ゲームランド	川口市栄町3-4-16	☎048-255-4156
	アミューズメントクラブ　浦和店	浦和市中町1-10-7	☎048-834-3244
	アミューズメントステーションTRIP　大宮店	大宮市宮町1-50-2	☎048-647-7516
	ムー大陸　三橋店	大宮市三橋2-339-1	☎048-648-1868
	ゲームセンター リンリン	熊谷市籠原拾六間725-1	☎0485-33-3054
	ムー大陸　越谷店	越谷市南荻島字左敷田420-4	☎0489-79-9129
千葉県	プラサカプコン　富津店	富津市青木124-1 イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー	☎0439-80-1840
	ビーエルシー　大久保店	習志野市大久保1-17-12	☎0474-75-2965
	ゲームフジ　津田沼店	船橋市前原西2-13-22 白竜ビル1F	☎0474-75-8140
	ゲームチャリオット　五井店	市原市五井2965-5	☎0436-23-5533
	ゲームチャリオット　船橋店	船橋市藤原5-6-7-2F	☎0474-29-0406
	ゲームクリアー　実籾店	習志野市実籾町4-998-33	☎0474-72-0122
	ラッキーウエスト	千葉市稲毛区弥生町1-15	☎043-252-2403
	ゲームステージ ユーアンドユー　船橋店	船橋市本町1-4-7	☎0474-26-2556
	ゲームチャリオット　海士有木店	市原市海士有木1743	☎0436-36-5566
	(有)チャリオット　八幡宿店	市原市八幡片町1059-8	☎0436-43-4204
	ゲームステーション	松戸市本町17-1	☎0473-63-5596
東京都	アミューズメント スポットM3	渋谷区代々木1-55-2 ミユキビル1F	☎03-3378-5123
	ガウディオ	新宿区歌舞伎町1-17-10	☎03-3342-5514
	阿佐ヶ谷ゲームインメイト	杉並区阿佐谷南2-14-10 倉橋ビル1F	☎03-3318-3854
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ゲームセンター ディスコ	荒川区荒川6-42-8	☎03-3895-2028
	タイムマシン	渋谷区道玄坂2-15-1	☎03-3462-4541
	ゲームイン みとや	渋谷区宇田川町24-2	☎03-3496-7044
	アミューズメントスペース ジュピター	武蔵野市境2-2-20 サンセイビルB1	☎0422-55-5218
	ゲームシティ ワイワイ	三鷹市下連雀3-37-38	☎0422-71-5378
	パセラ	台東区上野2-14-30	☎03-3832-8002
	ティルト　渋谷店	渋谷区宇田川町13-17 ライズビル1F	☎03-3461-3130
	ゲームコーナー ミッキー	千代田区神田神保町1-10	☎03-3293-4852
	BET.50	新宿区高田馬場1-28-4	☎03-3209-1551
	ゲームセンター ボイジャー	中野区中野2-25-2-B1	☎03-3380-4421
	ゲームプラザ Funcity	調布市西つつじヶ丘3-33-11	☎0424-81-2319
	ゲームインラ・メゾン　スタジアム803	墨田区江東橋3-11-5	☎03-3634-8625
	スペースファンタジー	練馬区石神井町3-19-13 第54東京ビルB1	☎03-3995-6975
	テクノピア　成増店	板橋区成増2-17-15 B1	☎03-3975-3592
	レジャーコーナー PEP	江戸川区南小岩6-31-2 JR小岩井駅ショッピングセンターPoPo内B1	☎03-3671-8279
	ユーアンドユー　石神井店	練馬区石神井町3-20-20	☎03-5393-5455
	ゲームイン エアフォース	福生市東町3-5 マクドナルド福生駅前ビル4F	☎0425-51-3948
	PCB共和国	大田区田園調布1-47-2	☎03-3721-1933
	ゲームプラザ ガオ	葛飾区西新小岩1-10-9	☎03-3696-5525
	ゲーム フォーラム21	東久留米市本町3-9-17-2F	☎0424-77-7771
	UFO	杉並区阿佐谷南2-17-6	☎03-3316-0063
	プレイシティ立川	立川市柴崎町3-3-9	☎0425-24-1156
	立川ゲームオスロー　立川ゲーム第2店	立川市錦町1-4-27	☎0425-28-1771

株式会社カプコン ＜国内販売グループ＞ ●本　　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
合併号 5.30/6.15 1996
No.171
平成8年6月15日発行(毎月2回15日,30日発行)
第11巻第12号通巻171号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料156円



雑誌22443-6/15 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1022443060556